ISBN978-4-04-730319-5
C0076 ¥2200E

定価 本体2200円 ＋税
発行：株式会社 KADOKAWA

KADOKAWA
enterbrain

DEVIL SURVIVOR 2
BREAK RECORD
OFFICIAL PERFECT GUIDE

ATLUS FAMITSU

デビルサバイバー2 ブレイクレコード
公式パーフェクトガイド

ATLUS×ファミ通

enterbrain

ATLUS

DEVIL SURVIVOR 2 BREAK RECORD

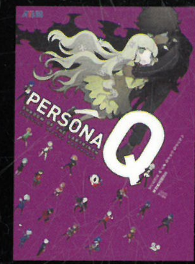
デビルサバイバー2 ブレイクレコード

公式パーフェクトガイド

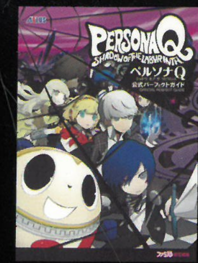


ファミ通 責任編集

アトラス×ファミ通 既刊案内



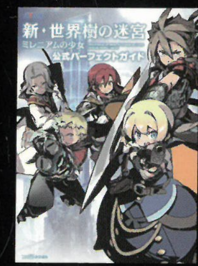
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス
公式設定資料集
本体価格1900円+税
B5判　好評発売中



ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス
公式パーフェクトガイド
本体価格1600円+税
A5判　好評発売中



真・女神転生IV
公式設定画集
本体価格2400円+税
A4判　好評発売中



新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女
公式パーフェクトガイド
本体価格1700円+税
A5判　好評発売中

真・女神転生IV 公式コンプリートガイド	1800円
世界樹の迷宮IV 伝承の巨神 公式設定画集	2300円
ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ 公式設定資料集	2400円
世界樹の迷宮IV 伝承の巨神 公式マスターズガイド	1700円
デビルサマナー ソウルハッカーズのすべて 増補改訂版	1600円
ノーラと刻の工房 -霧の森の魔女- 公式パーフェクトガイド	1800円
デビルサバイバー2 公式設定資料集	2400円
デビルサバイバー オーバークロック 公式パーフェクトガイド	1900円
デビルサバイバー2 公式パーフェクトガイド	1800円
ペルソナ2 罪 公式パーフェクトガイド	1800円
キャサリン オフィシャル ガイドブック DVD+	2100円
ラジアントヒストリア 公式コンプリートガイド	1800円
副島成記 ART WORKS 2004-2010	2100円
HOSPITAL. 6人の医師 術式開示録	1900円
世界樹の迷宮III 星海の来訪者 公式設定画集	2100円
東京鬼祓師 鴉乃杜學園奇譚 公式パーフェクトガイド	2100円
世界樹の迷宮III 星海の来訪者 公式マスターズガイド	1700円
真・女神転生 STRANGE JOURNEY シュバルツバース回顧録	2100円

*記載いたしました価格は税抜き価格となります。


ATLUS
DEVIL SURVIVOR 2
テビルサバイバー2 ブレイクレコード
BREAK RECORD
公式パーフェクトガイド
ファミ通 責任編集

DEVIL SURVIVOR2
BREAK RECORD
OFFICIAL PERFECT GUIDE

DEVIL SURVIVOR 2 BREAK RECORD

デビルサバイバー2 ブレイクレコード

公式パーフェクトガイド

デビルサバイバー2 ブレイクレコード 公式パーフェクトガイド

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

CONTENTS











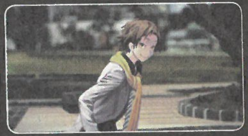

SYSTEM　システム解説

STORY　ストーリー

DATA　データ

EXTRA　エクストラ

Column






セプテントリオン編

突如発生した未曾有の大災害により、日本は崩壊した。
そこに現われたのは、異形の"悪魔"と不気味な"侵略者"。
ライフラインが断たれた人々は混乱に陥り、
悪魔と侵略者に命を脅かされ絶望していった。
しかし、その極限状態のなか、悪魔と契約を交わし、
力を得た"13人の悪魔使い"がいた。

そして大災害を機に表舞台に現われた、国家機関ジプスとは……。



トリアングルム編

あの7日間の壮絶な戦いを生き抜いた主人公たち。
彼らが選んだ道で、新しい世界が始まろうとしていた――
その矢先の出来事だった。突如発生した大災害。
ライフラインが断たれ、人々が混乱を極めるそのとき、
"新たな侵略者"が姿を現わした。

再び流行する死に顔サイト"ニカイア"と、異形の悪魔。
まえの世界では存在しなかった新たな塔、人類の盾"スカイタワー"。
そして、そのスカイタワーを襲う謎の侵略者"トリアングルム"。
混乱する主人公たちのまえに現われたのは、
国家機関ジプスの局長を名乗る謎の少女、峰津院 都だった。

"皆が死ぬ夢""峰津院 大和の不在"そして……。
13人の悪魔使いがいま再び集結。
新たな戦いが、始まろうとしていた。

SYSTEM

システム解説



ゲームの基礎知識

『デビルサバイバー2 ブレイクレコード』には、独自のシステムが数多く取り入れられている。システムの特徴をしっかり理解し、プレイに役立てよう。

ゲームの概要

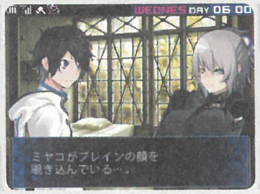
本作は、悪魔と契約する力を得た主人公たちが、謎の侵略者と戦う姿を描いた作品。限られた日数のなかで、プレイヤーの選択により展開が変化する、マルチストーリーになっている。会話主体のアドベンチャーパート(→P009)と、敵との戦闘を行なうバトルパート(→P034)を繰り返しながら、ストーリーが進行する。



謎のサイト「ニカイア」に名前を登録したことから、主人公の運命が大きく変わっていくことになる。

特徴1 選択したイベントでストーリーが変化

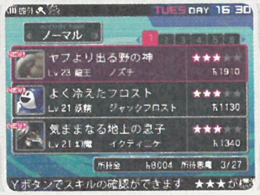
1日は時間帯で区切られており、同時に複数のイベントが発生する。そのなかからひとつを選択して、ストーリーを進めていく。選ばなかったイベントは時間が過ぎると消滅することもあり、以後のストーリーが変化する。



プレイヤーが選択したイベントによって、主人公が知り合った人々の運命も変化していく。

特徴2 悪魔の召喚や合体でパーティを強化

主人公や仲間の召喚アプリ(→P011)使用者は悪魔を召喚し、チームを組んで戦う。悪魔はデビオクと呼ばれるオークション(→P022)で落札すれば増え、悪魔同士を合体させて強力な悪魔を生み出すこともできる(→P027)。



チームの戦力を強化するには、悪魔をデビオクで入手したり、合体させたりする必要がある。

特徴3 主人公や仲間のスキルは敵から取得

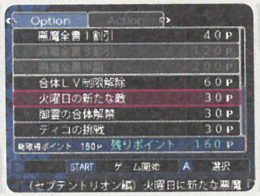
人間である主人公たち召喚アプリ使用者は、戦闘で経験値を獲得してレベルアップすると能力値が成長していく。スキルは、バトル中に敵からスキルクラックで奪い、セットすることで初めて使用可能になる(→P034)。



敵を倒すだけでなく、主人公や仲間がスキルクラックでスキルを入手するのも重要になる。

特徴4 2周目以降でのやり込み要素

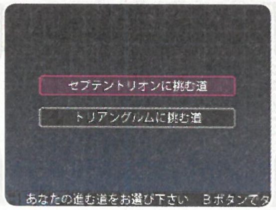
1周目のプレイ時に特定の条件を満たすと、2周目以降にさまざまな要素を引き継いでプレイできる(→P042)。また、2周目でしか発生しないイベント(→P340)もあり、そこで新たに合体が解禁される悪魔もいる。



その周回で条件を満たして入手したポイントを使って、次周回に引き継ぐ要素を選択する。

ふたつのストーリー

本作では、ゲーム開始時にセプテントリオン編とトリアングルム編のふたつのストーリーのうち、どちらから始めるかを選択できる。ただし、トリアングルム編はセプテントリオン編からストーリーが続いているため、初めてプレイする場合はセプテントリオン編からスタートして、クリア後にトリアングルム編に挑むといい。



セプテントリオン編とトリアングルム編の話はつながっているが、それぞれ戦う敵は異なる。

セプテントリオン編

ニンテンドーDS版『デビルサバイバー2』のストーリーが展開する。主人公は召喚アプリによって悪魔を召喚する力を獲得し、仲間とともに謎の侵略者「セプテントリオン」と戦うことになる。プレイヤーの選択次第で、中盤以降のストーリーが大きく変化する。



セリフはフルボイスになり、ニンテンドーDS版『デビルサバイバー2』よりも臨場感溢れるストーリー展開が楽しめる。

トリアングルム編

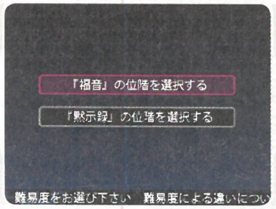
ニンテンドーDS版『デビルサバイバー2』の後日談を描いた、新規追加ストーリー。壮絶な7日間を生き抜いた主人公たちだったが、そこへ新たな侵略者「トリアングルム」が襲来。悪魔使いたちが再び集結して、新たな戦いに身を投じていく姿が描かれる。



セプテントリオン編に登場したキャラクターは全員登場。さらに、本編オリジナルの謎に包まれたキャラクターも登場する。

難易度の選択

ゲーム開始時に、「福音」と「黙示録」の2種類から難易度を選べる。「福音」は「黙示録」に比べて下記の要素がプレイに影響するため、シミュレーションゲームが苦手なプレイヤーでも気軽に楽しめるようになっている。なお、ゲーム開始後でも、コンフィグの設定でいつでも「福音」と「黙示録」の難易度変更が可能だ。



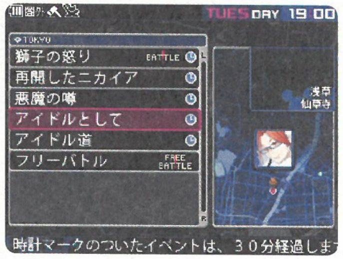
難易度はストーリーに影響しないので、「黙示録」で難しいと感じた場合は「福音」に変えてもいい。

難易度「福音」を選択したときのプレイへの影響

- 敵撃破時やクリア時の取得経験値と取得マッカが20%増
- ゲームオーバー時に経験値とクラックした結果を引き継ぐ
- 攻撃を受けたときの行動力減少がない
- 戦闘中の敵の行動力が20%減
- 戦闘中に敵へ与えるダメージが20%増
- 戦闘中に敵から受けるダメージが25%減
- 戦闘中の味方の回復量が25%増
- 戦闘中の敵の回復量が20%減
- 戦闘中に敵からバッドステータス攻撃を受けた際の付着率が25%減

1日の流れ

セプテントリオン編には8日間、トリアングルム編には5日間というタイムリミットが設けられており、どちらのストーリーも1日ごとに章仕立てでストーリーが進行していく。さらに1日は30分ごとに区切られており、複数のイベントが同時に発生する。そのなかからイベントを選ぶと、時間が30分経過する仕組みだ。日数や仲間の生存数などプレイヤーの行動によって1日の行動時間は異なる場合もあるが、およそ06:00頃から23:00頃まで活動できるようになっている。



イベント一覧の中で時計マークが表示されているイベントを選択すると、時間が30分経過する。就寝を選ぶと、翌朝へと時間が経過する。

1 1日の始まり

↓

2 インターバル画面でイベントを選択

インターバル画面では、複数のイベントのなかからひとつを任意に選択できる。イベントは時間帯ごとに出現するタイミングが決まっていて、一部のイベントは一定の時間が経過すると消滅し、選択できなくなる。



↓

3 アドベンチャーパートで知り合った人々と会話

イベントが発生すると、会話主体のアドベンチャーパートへと移行する。知り合った人々との会話で選んだ選択肢は、仲間との親密度が上がったりルート分岐が発生したりと、その後のストーリーに大きな影響を与える。



↓

4 バトルパートで敵とのバトル

一部のイベントやフリーバトルなど、「！」マークが表示表示されているイベントを選択すると、バトルパートに移行して戦闘が発生する。設定された勝利条件を達成するとクリアになり、経験値やマッカを獲得できる。



↓

5 「就寝」で1日が終了

↓

6 セーブ後、翌日へ（1へ戻る）

アドベンチャーパート解説

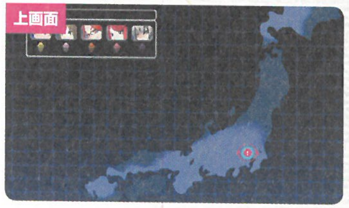
ここでは、アドベンチャーパートで発生するイベントの種類や、参入する仲間との関係など、ストーリー展開に関わる重要なポイントについて解説する。

アドベンチャーパートの概要

アドベンチャーパートは、仲間を始めとしたイベント中に知り合った人々との会話を中心に進行する。インターバル画面でイベントにカーソルを合わせると、画面右に訪問する場所や、そこに行くと会話が発生する人物の顔が表示される。また、時計マークの表示があるイベントを発生させると時間が30分経過し、30分刻みで随時新たなイベントが出現する仕組みだ。

イベントでの会話中は、さまざまな選択肢が発生して、プレイヤーがどの回答を選択したかによって相手との親密度が上がることもある。親密度はストーリーに大きく影響する要素なので、選択肢は慎重に選ぼう。ストーリーが進むと行ける都市が増え、行動範囲が広がっていく。

上画面


上画面には、イベントに登場するキャラクターたちのアイコンが一覧で表示されて確認できる。

下画面



イベントには、時間経過を表わす時計マークや、戦闘が発生することを示す「！」マークが表示される。

必須イベントと任意イベント

イベントは、ストーリーを進めるために必要な「必須イベント」と「任意イベント」、仲間との親密度を上げることが目的の「縁イベント」の3種類が存在する。基本的に、必須イベントを選ぶとストーリーが新たな局面を迎えて進行。縁イベントで仲間との親密度を上げて縁を深めると、さまざまな恩恵を得られる（→P033）。



特定の人物との縁イベントを発生させると、さらに新たなイベントが出現して、仲間との縁が深まる。

時間経過によるイベントの発生と消滅

各種イベントには、出現から一定の時間が経過すると消滅するタイムリミットが存在する。一度消滅したイベントは、一部の例外を除いて、その周回のプレイでは二度と出現しなくなるため注意が必要だ。なお、必須イベントでは仲間にできるはずのキャラクターが死亡することがあり、縁イベントでは縁を深めるために必要な親密度を上げられなくなる場合もある。あらかじめこれらを考慮に入れたうえで、時間に余裕をもってイベントを発生させるといい。

必須イベントの消滅の例

■セプテントリオン編　2ND DAYのケイタ救出の場合

14:30	15:00	15:30~
「激闘なにわ魂」		「手遅れの死」
↓		↓
15:30になると消滅		代わりに出現

「激闘なにわ魂」を14:30～15:00の間に発生させずにケイタを救出できなかった場合、15:30に「手遅れの死」が出現し、ケイタが死亡した状態でストーリーが進行していく

仲間の加入と離脱

初期メンバーであるダイチやイオ以外にも、ストーリーが進むにつれて新たな召喚アプリ使用者と出会い、仲間が増えていく。仲間は、イベントで自動的に参入することが多いものの、セプテントリオン編のジュンゴやケイタのように、特定のイベントで救出しないと仲間できない場合もある。彼らが仲間になるイベントの発生タイミングを逃さないように注意しよう。

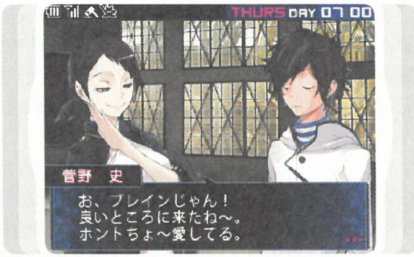
また、仲間となった召喚アプリ使用者でも、イベントの状況しだいではチーム編成できないことがある。それ以外にも、死に顔動画に関連するイベントで召喚アプリ使用者を救出できないと、死亡して離脱することもある。その場合、死亡後の一部のバトルパートでは、死亡した召喚アプリ使用者の代わりに、仲間ではない召喚アプリ使用者が一時的に加入することがある。

仲間の加入タイミング

ストーリー	名前	日数	時刻	初加入タイミング
セプテントリオン編	ダイチ	1ST DAY	13:00	「死に顔動画」のイベントバトル．
	イオ	1ST DAY	13:00	「死に顔動画」のイベントバトル
	ジョー	1ST DAY	18:00～18:30	「男の名はジョー」クリア後
	ヒナコ	2ND DAY	13:30～14:00	「西の洗礼」クリア後
	ケイタ	2ND DAY	14:30～15:00	「激闘なにわ魂」クリア後
	アイリ	3RD DAY	09:00～10:00	「追撃GIRL」クリア後
	ジュンゴ	3RD DAY	12:30～13:00	「ダイチの救出」クリア後
	フミ	3RD DAY	12:30～13:30	「ダイチの救出」、または「さよならジュンゴ」クリア後
	マコト	4TH DAY	開始時	「変容の水曜日」開始時
	オトメ	4TH DAY	11:00～11:30	「止むを得ぬ決断」のイベントバトル
	ロナウド	7TH DAY	開始時	「平等への土曜日」開始時
	ヤマト	7TH DAY	開始時	「支配への土曜日」開始時
	アルコル	7TH DAY	開始時	「変革への土曜日」開始時
トリアングルム編	ダイチ	TUESDAY	13:30	「因縁の輪廻」のイベントバトル
	イオ	TUESDAY	13:30	「因縁の輪廻」のイベントバトル
	ヒナコ	TUESDAY	16:30～18:00	「アイドル発見」のイベントバトル
	アイリ	TUESDAY	16:30～18:00	「アイドル発見」のイベントバトル
	ジョー	WEDNESDAY	07:30～10:30	「ジョーと再会」クリア後
	ジュンゴ	WEDNESDAY	07:30～10:30	「ジュンゴと再会」クリア後
	ケイタ	WEDNESDAY	09:30～11:30	「ケイタを追って」クリア後
	フミ	WEDNESDAY	21:30～22:00	「訣別と新たな仲間」のイベントバトル
	オトメ	WEDNESDAY	21:30～22:00	「訣別と新たな仲間」のイベントバトル
	ロナウド	WEDNESDAY	22:30～23:00	「名古屋侵攻」のイベントバトル
	マコト	THURSDAY	07:00～08:30	「いざ東京へ」のイベントバトル
	ヤマト	THURSDAY	19:00～20:30	「因縁の終止符」のイベントバトル
	アルコル	FRIDAY	11:30～12:00	「人であるが故に」クリア後
	ミヤコ	FRIDAY	11:30～12:00	「人であるが故に」クリア後

仲間の親密度

主人公と仲間にあいだには親密度が設定されている。これは縁のステージ（→P033）やストーリー展開に影響する重要な要素のひとつ。アドベンチャーパートで特定のイベントを発生させたり、会話中の選択肢で特定のものを選ぶと、親密度が上昇していく。ただし、親密度はゲーム中で確認できないため、親密度を上げたい仲間の縁イベントを逃さないようにすること。なお、各イベントで親密度が上がる対象になるのが誰なのかは、インターバル画面で確認できる。



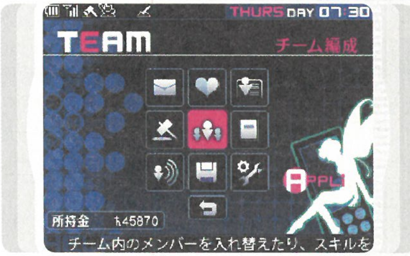
親密度を上げたい仲間のイベントを優先して選び続けていれば、その仲間との親密度は自然に上がり、より縁を深めることができる。

召喚アプリ解説

召喚アプリは、主人公が悪魔や侵略者と戦ううえで重要なシステム。ここでは、召喚アプリの機能や、それぞれの機能がもたらす効果について解説する。

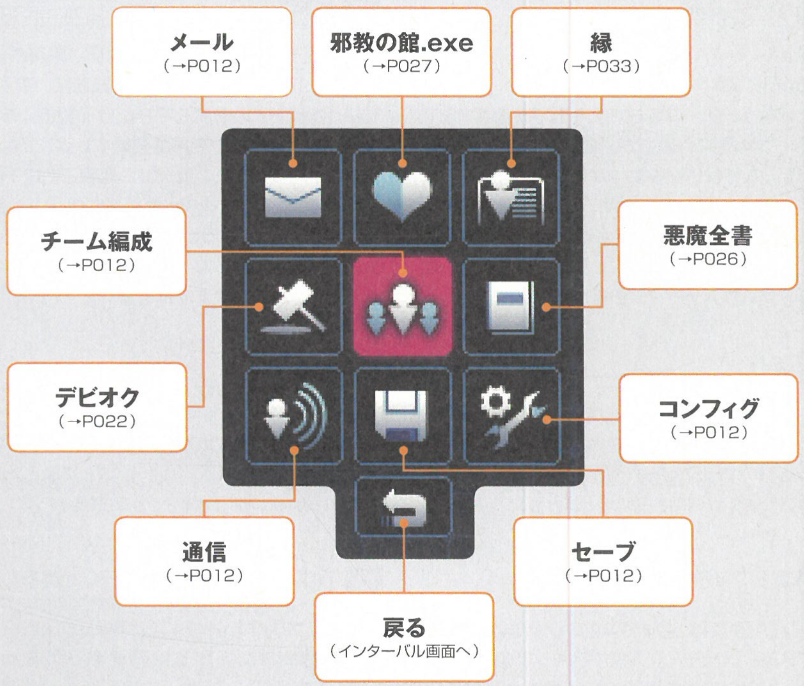
召喚アプリメニュー

召喚アプリは、ゲームの進行に役立つ9種類の機能を持っている。ゲーム開始時に利用できる機能は限られているが、ストーリーを進めていくとさまざまな機能が自動的に追加される。新たな悪魔を入手する「デビオク」や、合体でより強力な悪魔を生み出す「邪教の館.exe」は、戦闘で勝利するための強化には欠かせない重要な機能だ。また、チーム編成では、戦闘に参加するチームを編成し、戦闘で使うスキルを仲間にセットすることができる（→P021）。



デビオクや悪魔全書を実行するには、マッカが必要になる。現在の所持マッカは、召喚アプリメニュー画面の左下で確認することができる。

召喚アプリメニューの見方



召喚アプリメニューの各機能の解説

メール

ストーリーが進行すると、主人公宛にさまざまなメールが送信されてくる。そのメールを確認できるのがメール機能だ。ニカイアからの死に顔動画や仲間からのメールはメインフォルダ、召喚アプリの機能追加や悪魔の合体解禁などのメールはシステムフォルダに追加される。

縁

縁は、主人公が知り合った人物との信頼関係を数値化して示す機能。前述したとおり、親密度はゲーム中で詳細な数値は確認できないものの、親密度が上がると縁のステージがランクアップし、主人公と特定の人物の信頼関係を確認することが可能だ。なお、キャラクターのアイコンにカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、プロファイルも確認できる。

チーム編成

バトルパートでは、リーダーの召喚アプリ使用者に加え、2体までの仲魔を編成したチームで戦闘を行なう。チーム編成機能では、最大4つまでのチームを編成可能だが、戦闘には必ず主人公が出撃しなければならないので、それ以外に編成できる仲間のチームは3つまで。また、主人公たちにスキルをセットする場合も、このチーム編成機能で行なう。そのほかに、主人公や仲間、悪魔たちの詳細なステータスの確認も行なえる。

通信

通信では、「いつの間に通信」、「ダウンロード」、「すれちがい通信」の3つの通信機能の設定や利用が可能。通信では、新たな悪魔の合体が解禁されたり、バトルが追加される。

コンフィグ

コンフィグでは、さまざまなシステム機能を変更できる。メッセージ速度やスキップ機能、バトルパートでのヘルプ機能の表示や移動速度の変更など、好みに合わせて設定しよう。

邪教の館.exe

邪教の館.exeは、悪魔の合体を行なう重要な機能だ。ストーリーが進むにつれて敵が強くなっていくので、既存の悪魔では勝利が難しくなる。そのため悪魔同士を合体させ、より強力な悪魔に生まれ変わらせて主人公たちの戦力を強化していく必要がある。

デビオク

仲魔として使役したり、合体に必要になる悪魔は、デビオクで入手できる。デビオクでは、敵の撃破や戦闘クリア時のクリアボーナスで獲得できるマッカを支払い、オークション形式で悪魔を競り落とす。オークションでは、NPCのライバルが1～3人まで参加してプレイヤーの落札を妨げてくるので、ライバルよりも高いマッカを提示して競り勝ち、悪魔との交渉に成功する必要がある。

悪魔全書

悪魔全書は、デビオクで獲得した悪魔や合体で生み出した悪魔が自動的に登録され、マッカを支払うことでその悪魔を呼び出せる機能。また、能力が変化した状態を再度登録すれば、上書きして残すことができる。ただし、悪魔ごとに1体ずつしか登録できないため、弱い悪魔の情報を間違って上書きしないように注意が必要だ。なお、召喚の際に消費されるマッカは、習得済みのスキルが多く能力値が成長するほど多くなっていく。

セーブ

本作では、セーブデータを5つまで保存できる。重要なイベントの手前などでセーブしたデータは残しておくといい。SDカードにバトルパート中の「中断セーブ」を残すことも可能だ。

召喚アプリメニューを開く／戻る

召喚アプリメニューを開くときは、インターバル画面でⓍボタンを押せば画面が切り替わる。「戻る」を選ぶとインターバル画面へ移行する。Ⓑボタンを押すことでも、同様の機能が使える。

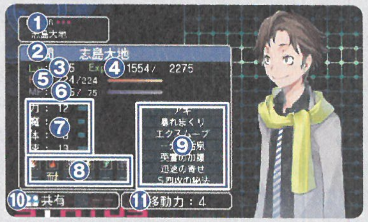
キャラクターのステータス

チーム編成の下画面で各キャラクターにカーソルを合わせると、上画面で各能力値や属性防御、使用可能なスキルなどの情報を確認することが可能だ。ステータス画面の見方を覚えれば、敵味方の弱点や得意な攻撃方法を読み取れるようになるので、それぞれの項目がどんな意味を持つかを把握し、戦いに役立てよう。



バトルパートで敵チームにカーソルを合わせると、上画面に敵チームの簡易ステータスが表示される。

ステータス画面の見方



❶チームのリーダーの名前
所属するチームのリーダーの名前。リーダーが倒されると、ほかのメンバーが戦闘可能な状態でもチーム全体が消滅する

❷種族と名前
キャラクターの種族や名前

❸レベル
現在のレベル。最大でLv99まで上昇する

❹経験値
「現在の獲得経験値／つぎのレベルに必要な経験値」。レベルアップするごとに、つぎのレベルに必要な経験値量も増加する

❺HP
体力。「現在のHP／HPの最大値」。ダメージを受けたり、HP消費系のスキルを使用したりすると減少し、0になると戦闘不能になる。最大で999まで（一部の敵を除く）

❻MP
マジックポイント。「現在のMP／MPの最大値」。MP消費系のスキルを使用すると減少する

❼能力値
強さ。「力」、「魔」、「体」、「速」の4種類があり、それぞれ以下の要素に影響する。なお悪魔の場合、基本値より成長した能力値はゲージの色が異なる。各能力値は最大で40まで
力：物理攻撃で与えるダメージ量に影響する
魔：魔法攻撃で与えるダメージ量や受けるダメージ量、バッドステータスの効果時間に影響する
体：物理属性や魔法属性の攻撃で受けるダメージ量、バッドステータスの解けやすさに影響する
速：攻撃パートでの行動順番に影響する。また、攻撃の命中率や回避率、バッドステータスの効果時間や解けやすさにも影響する

❽属性の防御相性
物理、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力の各属性への防御相性

❾スキル
上から1～3列目まではコマンドスキル、4～6列目までは自動効果スキル、7列目が人間の場合は先制発動スキル、悪魔の場合は種族特有スキルを示す。また、悪魔の場合、未習得のスキルは灰色で表示される

❿縁の効果
仲間の主人公との縁による効果。「共有」はスキルクラック共有、「添付」は悪魔添付が可能なことを表わしている（→P033）

⓫移動力
チームの基本移動力。数値分だけマス目を移動できる。チーム内に移動力が増減する種族特有スキルを持つ悪魔がいる場合、この数値に影響する

キャラクターの種族について

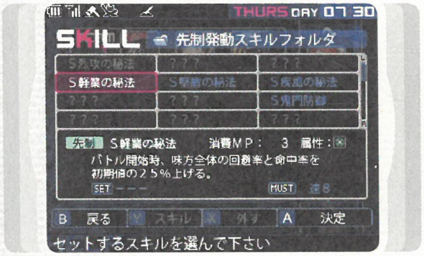
キャラクターには、それぞれ種族が設定されていて、人間と悪魔22種の全23種類が存在する。人間の場合、初期状態ではスキルを持っておらず、レベルアップしてもスキルを習得することはない。一方、悪魔はそれぞれ固有のスキルを習得している。さらに、レベルアップすると新たなスキルを習得し、種族ごとに種族特有のスキルも持っている(→P016)。悪魔合体では、合体元となる2体の悪魔の種族によって、合体後に誕生する悪魔の種族が決まる(→P027)。



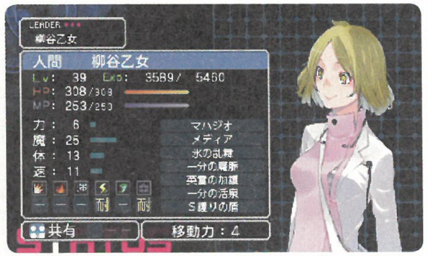
ステータス画面の名前の左に、それぞれのキャラクターの種族が表示されている。悪魔合体のときなどは、ここで種族をチェックしておこう。

主人公と仲間のレベルアップと成長

主人公や仲間、悪魔がレベルアップすると、1ポイントずついずれかの能力値が成長する。このとき、主人公は任意に能力値を成長させられるが、仲間や悪魔は、下表やP362からの仲魔データにある成長傾向に基づいて成長していき、この数値で各能力値の成長傾向が分かる。また、HP／MP倍率はレベルアップ時と「体」や「魔」の能力値が増えたときのHPとMPの最大値の上昇量(小数点以下切り捨て)を示しており、HPとMPの伸びやすさが確認できる。なお、すれちがい通信を利用していると、悪魔の能力値のいずれかひとつがランダムで成長することがある。



人間の場合、スキルをセットするには条件があり、スキルごとに設定されている特定の数値を上回る能力値に達している必要がある。



成長傾向は、成長テーブルによって増える量を示している。伸びやすい能力値を活かしたスキルのセットや継承を心掛けよう。

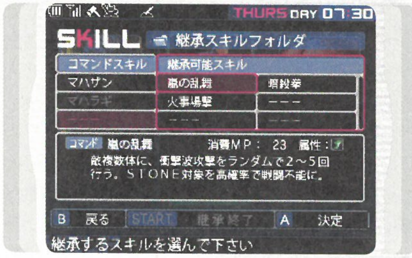
主人公と仲間の基本能力値と成長傾向

	基本レベル(※)と能力値					HP／MP倍率		成長傾向			
名前	Lv	力	魔	体	速	HP倍率	MP倍率	力	魔	体	速
主人公	1	5	4	4	4	6	2.5	–	–	–	–
ダイチ	1	5	3	4	5	6.2	2.3	5	3	3	5
イオ	1	4	5	4	4	6	2.6	5	7	2	2
ジョー	5	5	6	4	6	5.7	2.6	2	6	2	6
ヒナコ	12	8	7	6	7	6.2	2.2	6	2	2	6
ケイタ	13	12	3	6	8	6.8	1.5	8	1	3	4
アイリ	18	7	12	6	9	5.7	3	3	5	3	5
ジュンゴ	21	18	5	7	7	7	1.4	10	1	3	2
フミ	22	5	19	6	8	5.5	3.1	1	10	2	3
マコト	25	16	10	8	7	6.5	2.5	6	5	3	2
オトメ	26	6	17	10	9	5.4	3.6	1	9	3	3
ロナウド	30	18	8	14	6	6.5	2	6	2	7	1
ヤマト	52	25	25	10	10	6.5	2.6	6	6	2	2
アルコル	55	16	22	15	18	8	4	4	5	4	3
ミヤコ	55	20	26	12	15	6	3.3	4	8	2	2

※ 基本レベルはセプテントリオン編参入時のもの。ミヤコのみ、トリアングルム編参入時のもの

仲間や悪魔のパラメータの成長の仕組み

仲間や悪魔は、レベルアップ時に自動的に能力値が成長する。その際、どの能力値にポイントが振り分けられるかは、16段階ごとに1セットになった成長テーブルによって決まっている。P014の表の「レベルアップ時の成長傾向」にある「力」「魔」「体」「速」の各数値は、この成長テーブル1セットぶん、レベルが16回上昇した際に、それぞれの能力値がどれだけ成長するかを表したものである。仲間のキャラクターに関しては、仲間として加入した時点から、下に掲載している表のパターンで成長していき、成長テーブルが16段階まで達すると、つぎのレベルアップ時には再度「1」に戻る仕組みで、以降はレベルが16上がるごとにこれが繰り返される。



能力値の成長は、仲間のスキルセットや悪魔のスキル継承のときの重要な判断材料になる。特徴にあったスキルを選択するといい。

仲間の成長テーブルの見方

	16段階ごとの成長パラメータ															
名前	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ケイタ	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	魔	力

下表の成長テーブルにある「1」の項目は、各キャラクターの基本レベルから、レベルがひとつ上がったときに上昇する能力値を示している。各キャラクターの基本レベルは、左ページの表にあるとおり、一部の例外を除いてセプテントリオン編で仲間になった時点のレベルになっている。基本レベルが1のダイチやイオの場合、Lv17までレベルアップするたびに下表の順番で能力値が振り分けられ、Lv18からは再び「1」に戻って成長していくことになる。加入時点である程度レベルが上がっている仲間も同様で、加入時のレベル=基本レベルが13のケイタの場合、Lv14にアップするときに下表の「1」の項目に基づき、「速」の能力値が成長する。こうしてLv14～Lv29まで下表のとおり「力」が8、「魔」が1、「体」が3、「速」が4ずつ成長したあと、Lv30になると「1」に戻って「速」が上昇するというように、16レベルごとに成長パターンがループする仕組みだ。

仲間の成長テーブル

	16段階ごとの成長パラメータ															
名前	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ダイチ	速	魔	力	速	体	力	速	魔	力	体	速	力	速	魔	体	魔
イオ	力	魔	力	魔	体	魔	速	魔	力	魔	力	魔	力	体	速	力
ジョー	速	魔	速	魔	速	魔	体	魔	速	魔	速	速	力	力	体	力
ヒナコ	速	力	速	力	速	力	体	力	速	力	速	速	魔	魔	体	魔
ケイタ	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	魔	力
アイリ	速	力	魔	速	体	魔	速	力	魔	体	速	魔	速	力	体	魔
ジュンゴ	力	力	力	力	力	力	力	力	力	体	体	体	速	速	魔	力
フミ	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	速	速	速	体	体	力	魔
マコト	魔	力	魔	力	体	力	速	力	魔	力	魔	魔	体	体	速	体
オトメ	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	魔	体	体	体	速	速	速	力	力
ロナウド	力	体	力	体	力	体	力	体	力	体	力	体	魔	魔	速	魔
ヤマト	魔	力	魔	力	魔	力	速	力	魔	力	魔	魔	体	体	速	速
アルコル	力	体	魔	力	速	魔	体	力	魔	速	体	魔	力	体	速	速
ミヤコ	力	魔	体	魔	力	魔	速	魔	力	魔	体	魔	力	魔	速	魔

汎用種族悪魔の種類と特徴

悪魔の種族は22種類あり、仲魔になる悪魔はいずれかの種族に属している。また、物理攻撃が得意、魔法攻撃が得意というように、種族ごとにある程度の傾向や特徴がある。さらに種族ごとに共通の種族特有スキルもそれぞれ持っているので、チーム内での役割も種族で大別することが可能だ。なお、同一種族のなかでは、ランクが高い悪魔ほど能力も高い。

ここでは、悪魔の種族ごとの傾向や特徴、種族別の悪魔のランクと名称を紹介する。なお、精霊と御霊(→P028)は種族特有スキルを持っていないうえ、基本的に戦闘よりも合体で使用する種族なので割愛している。



仲魔の特徴は、チーム編成において非常に重要なポイントになる。それぞれの得意な攻撃方法や種族特有スキルの効果を確認して活用しよう。

破壊神

種族特有スキル：修羅の業、修羅の宿命

「力」に優れた悪魔が多く、物理攻撃が得意な種族。「修羅の業」や「修羅の宿命」は、戦闘時にDOUBLE EXTRAが発生する効果を持っており、3回目の行動を可能にする。

■仲魔になる悪魔

1	ディオニュソス	8	ホクトセイクン
2	トナティウ	9	シヴァ
3	アラミサキ		
4	チェルノボグ		
5	セイテンタイセイ		
6	カルティケーヤ		
7	スサノオ		

女神

種族特有スキル：女神の慈愛、女神の恩寵

魔法を得意とする種族。回復系スキルを習得することが多く、回復要員として最適だ。「女神の慈愛」や「女神の恩寵」は、チーム全体のHPだけでなく、状態異常も回復できる。

■仲魔になる悪魔

1	サラスヴァティ	8	イシス
2	イシュタル(※)	9	パールヴァティ
3	キクリヒメ	10	ノルン
4	ハトホル	11	パラスアテナ
5	ブリジット	12	ブラックマリア(※)
6	スカアハ	13	アマテラス
7	ラクシュミ		

魔神

種族特有スキル：魔力覚醒、魔力開眼

悪魔によって得意な攻撃は異なるが、総じて能力値が高い。「魔力覚醒」や「魔力開眼」はMPを消費するタイプのスキルで、攻撃した際に威力を1.5倍に引き上げる効果を持つ。

■仲魔になる悪魔

1	マハカーラ	8	オシリス
2	トール	9	ルーグ
3	アラハバキ	10	アリラト
4	オーディン	11	バアル
5	ヤマ	12	ナントセイクン
6	インティ	13	アスラおう
7	ミトラ		

邪神

種族特有スキル：混沌の波動、混沌の息吹

「混沌の波動」や「混沌の息吹」は、射程が3～4マスに伸びて遠距離からの攻撃を可能にする効果を持つ。ただし、移動力が1マス減り、EXTRA TURNが発生せず行動順も遅くなる。

■仲魔になる悪魔

1	オーカス	8	セト(※)
2	バフォメット	9	ニャルラトホテプ
3	バズス		
4	アバドン		
5	アリオク		
6	トウテツ		
7	テスカトリポカ		

※ いつの間に通信の配信悪魔(→P311)

龍王

種族特有スキル：龍胴絞め、龍胴固め

物理攻撃が得意な種族。「龍胴絞め」や「龍胴固め」は、隣接した敵チームの移動力を1に下げ、敵の移動を妨げられる。また、攻撃時は敵よりさきに行動しやすくなる。

■仲魔になる悪魔

1	マカラ	8	ヤマタノオロチ
2	ノズチ	9	アナンタ
3	ペンドラゴン	10	ユルング(※)
4	ゲンブ	11	ホヤウカムイ
5	ケツアルカトル	12	コウリュウ
6	セイリュウ		
7	グクマッツ		

邪龍

種族特有スキル：邪念の波動、邪念流動

「邪念の波動」や「邪念流動」は、射程が2マスに伸びるが、EXTRA TURNが発生せず行動順が遅くなる。マップ上で「邪念流動」を使用すると、さらに射程が4マス増える。

■仲魔になる悪魔

1	トウビョウ	8	ヴリトラ
2	ハクジョウシ	9	ファフニール(※)
3	バジリスク	10	ヴァスキ
4	アスプ		
5	ヤム		
6	ピュートーン		
7	クエレブレ		

天使

種族特有スキル：天使の血杯、天使の聖痕

悪魔によって物理タイプと魔法タイプの2種類に分かれる。「天使の血杯」や「天使の聖痕」は、HPを消費して一定量のMPを回復する効果を持ち、魔法攻撃主体のチームに有効。

■仲魔になる悪魔

1	エンジェル	8	レミエル
2	パワー	9	スラオシャ(※)
3	ライラ	10	メタトロン
4	ドミニオン(※)		
5	アニエル		
6	カズフェル		
7	サンダルフォン		

霊鳥

種族特有スキル：飛翔、飛翔天駆

「速」に優れた悪魔が多いものの、総じて「体」が低く打たれ弱い。「飛翔」や「飛翔天駆」は、マップ上の障害物を無視した移動が可能なうえ、移動力が1～2上昇する。

■仲魔になる悪魔

1	イツマデ	8	アンズー
2	モー・ショボー	9	カウ(※)
3	ハンサ	10	スザク
4	スパルナ	11	ガルーダ
5	ヴィゾフニル	12	タイホウ
6	バイブ・カハ		
7	ルフ(※)		

堕天使

種族特有スキル：いけにえの盟約、堕天の烙印

「力」と「魔」のバランスがとれた悪魔が多い。「いけにえの盟約」や「堕天の烙印」は、堕天使が敵を倒した際にチーム全体のHPとMPを一定量回復し、後者はさらに敵のMPを奪う。

■仲魔になる悪魔

1	ガギソン	8	ビフロンス
2	アブラクサス	9	オロバス
3	ダンタリアン(※)	10	デカラビア
4	フラロウス	11	ムールムール
5	バルバトス	12	アガレス
6	ボティス	13	ネビロス
7	ニスロク	14	サタン

神獣

種族特有スキル：瞬転の舞、瞬転の舞踏

悪魔によって得意な攻撃方法が異なる種族。「瞬転の舞」や「瞬転の舞踏」は、指定したチームと自チームの位置を入れ替えられ、ピンチの味方チームを助けることもできる。

■仲魔になる悪魔

1	ヘケト	8	アイラーヴァタ
2	アピス	9	ウカノミタマ
3	シーサー	10	バロン
4	カマプアア	11	アヌビス
5	ハクタク		
6	バビルサグ		
7	ビャッコ		

魔獣

種族特有スキル　獣の跳躍、跳躍自在

「速」に優れた悪魔が多く揃う。「獣の跳躍」や「跳躍自在」は、移動後に攻撃しても再度移動できるようになるスキル。ヒットアンドアウェイや敵を倒しながら斬り込むのに便利。

■仲魔になる悪魔

1	カブソ	8	ケルベロス
2	ヘアリージャック	9	フェンリル
3	ネコマタ	10	カブラカン(※)
4	オルトロス		
5	ケットシー		
6	ヌエ		
7	ミルメコレオ		

妖獣

種族特有スキル　妖気迅雷、妖光一閃

物理攻撃が得意な種族。「妖気迅雷」や「妖光一閃」は、移動力が7～8に増え、攻撃バートでの行動順を早める効果を持つ。移動力が必要な戦闘や先手を取りたいときに有効だ。

■仲魔になる悪魔

1	イナバシロウサギ	8	カトブレパス(※)
2	ワイラ	9	スレイプニル
3	ガルム	10	ベヒモス
4	アーヴァンク	11	アーマーン
5	カイチ		
6	モスマン		
7	トウコツ		

幻魔

種族特有スキル　夢幻の具足、真・夢幻の具足

「力」と「魔」のバランスがとれた悪魔が揃う。「夢幻の具足」や「真・夢幻の具足」は障害物を無視して移動できる。さらに、後者は味方チームの隣接マスへの移動も可能。

■仲魔になる悪魔

1	タム・リン	8	カーマ
2	ジャンバヴァン	9	クルースニク
3	ロイチェクタ(※)	10	カンギテン
4	イクティニケ	11	ガネーシャ
5	トラロック	12	ヤリーロ
6	ハヌマーン	13	ヘイムダル
7	クーフーリン		

妖精

種族特有スキル　おまじない、妖精の粉

「魔」に優れた悪魔が多く、HP回復系のスキルが得意。「おまじない」や「妖精の粉」は、チーム全体のHPを一定量回復し、ランダムでクリティカル率アップなどの効果をもたらす。

■仲魔になる悪魔

1	ピクシー	8	トロール(※)
2	ノッカー	9	ヴィヴィアン
3	キジムナー	10	スプリガン(※)
4	ジャックフロスト	11	ティターニア
5	ジャックランタン	12	オベロン
6	ローレライ		
7	シルキー		

魔王

種族特有スキル　覇王の盟約、覇王の密約

能力が高い悪魔が多い。「覇王の盟約」や「覇王の密約」は、敵にダメージを与えるとチーム全体のMPを回復する効果を持つ。さらに、後者は吸収や回復の効果を3倍に引き上げる。

■仲魔になる悪魔

1	キングフロスト	8	モト
2	モロク	9	ルシファフロスト(※)
3	ルキフグス(※)	10	アスタロト
4	バロール	11	ネルガル
5	ヘカーテ	12	ベリアル
6	ツィツィミトル	13	ベルゼブブ
7	ロキ	14	ルシファー

鬼神

種族特有スキル　鬼神双手、鬼神無双

物理攻撃が得意な種族。「鬼神双手」や「鬼神無双」は、攻撃後に再度攻撃可能になる。後者は再攻撃時にスキル使用回数がリセットされ、実質1回の行動順でスキルを2回使える。

■仲魔になる悪魔

1	ウベルリ	8	ビシャモンテン
2	ナラギリ	9	オメテオトル
3	ヒトコトヌシ	10	オオクニヌシ(※)
4	タケミカヅチ	11	ザオウゴンゲン
5	ゾウチョウテン		
6	ジコクテン		
7	コウモクテン		

※ いつの間に通信の配信悪魔(→P311)

闘鬼

種族特有スキル　凶化、大凶化

「力」に秀でており、物理攻撃を得意とする悪魔が揃う。「凶化」や「大凶化」は、物理攻撃のクリティカル率を引き上げる効果を持つ。物理攻撃主体のチームと相性がいい。

■仲魔になる悪魔

1	コボルト	8	ラームジェルグ
2	ビルヴィス	9	モムノフ(※)
3	トケビ(※)	10	ヤクシャ
4	ゴズキ	11	ナタタイシ
5	メズキ	12	オオミツヌ
6	ヨモツイクサ	13	ティターン
7	ベルセルク	14	オンギョウキ(※)

邪鬼

種族特有スキル　呪縛、邪念呪縛

「力」か「魔」のどちらかに秀でている種族。「呪縛」や「邪念呪縛」は、敵チームの移動力を1にする効果を持つ。さらに、後者は行動順をひとつ遅らせることができる。

■仲魔になる悪魔

1	オバリヨン	8	シキオウジ
2	オーガ	9	ラクシャーサ
3	モコイ	10	グレンデル
4	オグン	11	マカーブル(※)
5	ウェンディゴ	12	じゃあくフロスト
6	レギオン		
7	ギリメカラ		

鬼女

種族特有スキル　献身、慈母の献身

悪魔ごとに能力値の傾向が異なり、それにより戦い方も変わる点が特徴。「献身」や「慈母の献身」はチーム全体のHPを回復するが、使用者の残りHPが少ないと回復量も減少する。

■仲魔になる悪魔

1	キキーモラ	8	ズェラロンズ
2	リリム	9	ランダ
3	リャナンシー	10	アナト
4	ユキジョロウ	11	ジャヒー(※)
5	ペリ	12	カーリー
6	イシュタム	13	セイオウボ
7	ハリティー	14	リリス

幽鬼

種族特有スキル　霊障、憑依

低レベルから中レベル帯の悪魔が多く、平均的な能力を持つ。「霊障」や「憑依」は、敵チームの射程を1にして移動力も半分にする。後者は回復不能の状態異常を付与する。

■仲魔になる悪魔

1	ポルターガイスト	8	むらさきカガミ
2	アガシオン		
3	ティング・カット		
4	クバンダ		
5	ロア		
6	ピシャーチャ		
7	クドラク		

魔人

種族特有スキル　夢幻の住人、異界の住人

合体解禁が必要な悪魔が多く、総じて能力値が高い。「夢幻の住人」や「異界の住人」は、チームが2回行動可能になるという強力な効果を持つが、そのかわりにMP消費量が多い。

■仲魔になる悪魔

1	ゴーストQ		
2	ときのおきな		
3	ビリケン		
4	トランペッター		
5	マザーハーロット(※)		
6	アリス		

英雄

種族特有スキル　英雄の印、英雄の証

中レベルから高レベル帯の悪魔が多く、全体的に能力が高い。「英雄の印」や「英雄の証」は、自チームが受けるダメージを減らす効果を持ち、強敵との戦闘で絶大な効果を発揮する。

■仲魔になる悪魔

1	ネコショウグン		
2	ハゲネ		
3	ジャンヌダルク		
4	ヨシツネ		
5	カンセイテイクン		
6	フロストファイブ		
7	マサカド公		

スキルの種類

スキルとは、攻撃や補助、回復などさまざまな効果を持つ特殊な能力のことで、後述する4つが存在する。種族が人間の場合、種族特有スキル以外はスキルの付け替えが可能で、どのようなバトルでも臨機応変に戦うことができる。悪魔の場合は、それぞれ習得するスキルは決まっているが、悪魔合体でスキルを継承させれば、本来習得しないスキルも使えるようになる（→P028）。

コマンドスキル

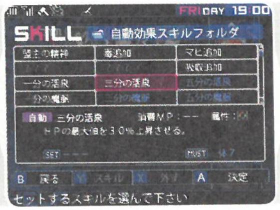
コマンドスキルは、プレイヤーが任意に発動できるスキルで、攻撃パートのコマンドメニューや、バトルフィールド上で行動順が回ってきたときに選択して使用する（→P036）。戦闘の際に、攻撃や防御、回復といった行動を行なうために必要になるスキルで、人間と悪魔のどちらも最大3つまで、セットまたは習得することができる。



物理攻撃系はHP、魔法攻撃系や回復系はMPを消費して使用可能。威力に応じて消費量も増加する。

自動効果スキル

自動効果スキルは、セットしたり習得するだけで、戦闘中に自動的に効果が発動する。HPやMPの最大値を増やしたり、属性攻撃や属性防御を付加したりといった、攻撃の強化や弱点を補うなどの補助的な効果を持つものが多い。コマンドスキルと同様に、人間と悪魔のどちらも最大3つまでセット、または習得できる。



属性防御を上げて被ダメージを減らすスキルなど、強敵との戦闘で重要度が増すカテゴリだ。

先制発動スキル

先制発動スキルは、攻撃パートに移行した瞬間に自動的に効果を発動する。このスキルは、チームリーダーがひとつだけセットでき、攻撃パート中はチーム全体に効果を及ぼし、攻撃パート終了時に効果が切れる。ただし、発動時にMPを消費するタイプの先制発動スキルは、発動に必要なMPが足りていない場合は発動しない。



チームの攻撃力や防御力を上げたり、敵チームの防御力を下げたりするなどさまざまな効果を持つ。

種族特有スキル

種族特有スキルは、悪魔が種族ごとに持つ固有のスキルで、種族ごとに2種類ずつ存在する。コマンドスキルのようにフィールドマップ上で任意に発動するものや、自動効果スキルのように自動的に効果を発動するものなど、効果はさまざまだ。ただし、ほかのスキルのように悪魔合体でスキルを継承させることはできない。

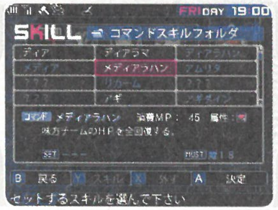


チームの移動力を上昇させるものやHPを回復するものなどがあり、チーム編成の根幹をなす。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

スキルの取得と習得

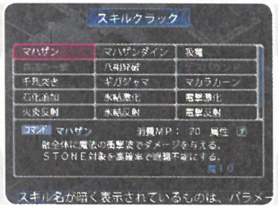
種族が人間と悪魔の場合では、スキルを取得したり習得する方法や手順が異なる。主人公や仲間は、敵が持っているスキルを戦闘中にスキルクラックで取得し、セットすることで使用可能になる。一方、悪魔の場合はあらかじめ習得可能なスキルが決まっており、未習得のスキルは習得に必要なレベルに達すると覚えていく。



人間がスキルをセットするときは、能力値がスキルごとに設定された条件を満たしている必要がある。

主人公や仲間はスキルクラックで敵からスキルを取得

スキルクラックとは、敵が持つスキルのなかから任意のものを事前に指定しておき、戦闘中にその敵を倒すとスキルを取得できることをいう。バトルパート開始時に準備メニューの「スキルクラック」を選ぶと、チームリーダーごとに戦闘中にクラック可能なスキルを一覧から選択可能だ。一覧の中から取得したいスキルを選び、さらにそのスキルを持つ敵を指定すると準備完了。このとき、複数のチームで同じスキルを指定してもいい。あとはスキルクラックを指定したリーダーがいるチームで、その敵を倒せばスキルを取得できる。なお、スキルセットに必要な能力値の条件を満たしていれば、敵を倒した時点でそのチームリーダーがクラックしたスキルを付け替えられる。



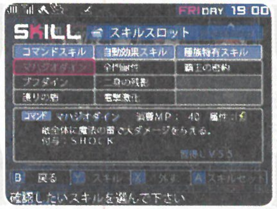
スキルクラック可能なスキル一覧で、白の表示はセット可能、グレーの表示はセット不可を意味する。



スキルクラックを指定できるのは各チームリーダーのみ。一度の戦闘で最大4つまでクラック可能。

悪魔はレベルアップでスキルを習得

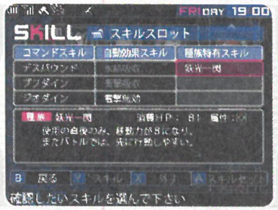
悪魔は、それぞれ習得可能なスキルがあらかじめ決まっている。ただし、最初からすべてのスキルが使えるわけではなく、未習得のスキルは必要レベルに達したときに習得する。また、悪魔合体で合体元と合体後の悪魔が同じスキルを持っている場合、合体元の悪魔がそのスキルを習得していれば、合体後は習得済みになる。



悪魔が戦闘でレベルアップして新たなスキルを習得した場合、つぎの行動から使用可能になる。

悪魔の上位種族特有スキルの習得

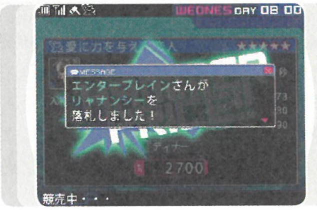
悪魔が持つ種族特有スキルは、下位と上位の2種類があるが、悪魔が一定のレベルに達した際に下位から上位にランクアップすることがある。上位の種族特有スキルはより強力だが、習得すると下位のスキルは以後使用できない。HPやMPを消費するスキルの場合、消費量も増加するので、多用しにくいというリスクもある。



悪魔はレベルアップすると上位の種族特有スキルを習得し、さらに高い能力を発揮するようになる。

悪魔の入手方法

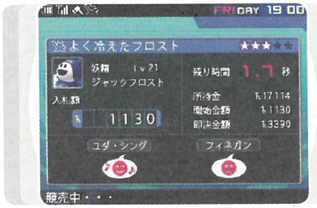
悪魔を入手するには、デビオクで悪魔を落札する方法と、悪魔全書から悪魔を呼び出す方法のふたつがある。どちらの場合も、一定量のマッカを支払うと悪魔を入手することができ、高レベルの悪魔を落札、または呼び出すときほど必要なマッカが多くなる。所持マッカや欲しい悪魔に応じて、ふたつの方法を使い分けよう。



マッカは悪魔入手以外で使用することはない。新たな悪魔を仲魔にするために、惜しまず使うといい。

デビオクで悪魔を入手

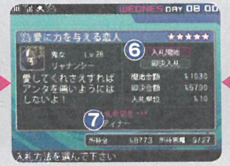
召喚アプリメニュー内にある「オークション」を選択すると、デビオク機能を利用できる。デビオクでは、あらかじめリストアップされた悪魔のなかから、任意に悪魔のオークションに参加可能。オークションが始まると、NPCのライバルが登場して競り合いが行なわれ、彼らより高い金額を提示すれば悪魔を入手できる。

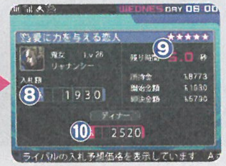


デビオクで競り勝つには、ライバルたちの動向を見極めることが重要。慌てずに金額を提示しよう。

デビオク画面の見方







❶ランク
現在のランクのページ。出品悪魔の数で変化する

❷ページ
現在のランクのページ。出品悪魔の数で変化

❸出品悪魔のデータ
悪魔の通り名、レベル、種族、名前などの簡易データ。選択中の悪魔の詳細なパラメータは上画面にステータス画面と同じ形で表示される

❹評価ランクと開始金額
悪魔の評価。5段階で評価され、★の数が3つで平均の能力を持つ悪魔を表わし、★の数が減ると能力が低く、★の数が増えると能力が高くなる。数値はオークション開始時の入札金額

❺所持金と所持悪魔数
現在所持しているマッカと悪魔の数。「現在の数／所持限界数」で表示される

❻入札開始と即決入札
「入札開始」を選ぶと、オークションが開始金額からスタートする。「即決入札」を選ぶと、即決金額を支払って落札される。入札単位は、オークションで金額を上げる際の最低金額

❼入札希望者
オークションで競合するライバル

❽入札額
初期状態では開始金額が表示される。オークション中は、この数値を上げて入札金額を提示する

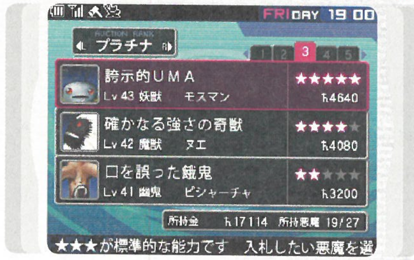
❾残り時間
オークションの残り時間を表す。最大で5秒間で、この時間内に入札金額を提示する必要がある

❿ライバルの予想入札額
ライバルが提示する可能性がある予想入札額。オークション中はライバルにアイコンが表示され、アイコンの種類で予想金額より高い、または低い金額を提示するかを予想できる
- ：予想入札額より高い金額を提示する
- ：予想入札額どおりの金額を提示する
- ：予想入札額より低い金額を提示する

SYSTEM システム解説 召喚アプリ解説

デビオクの手順

デビオクに出品される悪魔は、★マークで5段階の評価が表示される。★3つが平均的な能力を持つ悪魔で、3つよりも少ないと能力が劣り、多いと能力的に優れていることを表わしている。優れた悪魔は、本来未習得のスキルを習得していたり、パラメータが成長していたりするなど、さまざまなメリットがある。悪魔合体でスキルを継承するために必要な場合は、評価が高い悪魔を入手したほうが得だ。上記のことを考慮したうえでオークションを進めよう。



★マークが多く評価が高い悪魔ほど、オークション開始時の最低金額が高額になるが、即戦力として使えるうえに、悪魔合体にも利用しやすい。

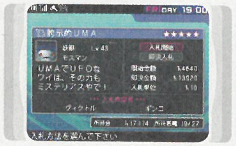
悪魔入手までの流れ

①入札の方法を選択



入札はふたつの方法があり、「入札開始」を選択するとライバルたちと競り合うオークションが始まり、②へ進む。「即決入札」を選択すると、必要マッカが多くなるものの、競り合わずに一発入札して③へ進む。

②金額を提示



オークションが始まると、ライバルの予想提示金額が表示される。それからライバルの金額を予想して、より高い金額を提示しよう。Ⓐボタンを押すとオークションが開始され、ライバルたちに競り勝つと落札できる。

③悪魔の要求に対応



オークションで競り勝つか、または即決で落札した場合でも、悪魔が落札金額にマッカを上乗せ要求してくることがある。上乗せ金額を支払わないと仲魔にならないことがあるが、支払えば確実に仲魔になる。

デビオクのランク

デビオクには、ノーマル、ゴールド、プラチナ、アングラの4段階の会員ランクがあり、ランクがグレードアップするほど出品される悪魔の種類が増え、高レベルの悪魔が入手できるようになる。グレードアップする条件は下表のとおりで、ストーリーを進めて日数が経過するか、それぞれのランクで一定数の悪魔を落札すると、つぎにデビオクを利用したときに、グレードアップするかどうかを選べる。その際、ランクに応じたマッカを要求されるので、フリーバトルでマッカを稼いで蓄えておこう。なお、マッカが不足してグレードアップできなかった場合は、つぎにデビオクを利用したときに再びグレードアップするかどうかを選択できるため、所持マッカが少なければ見送るのも手だ。

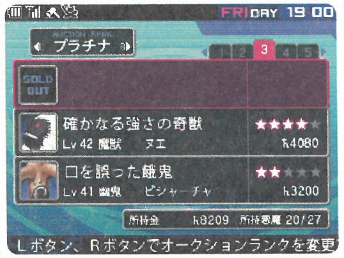
会員ランクのグレードアップの条件

ランク	セプテントリオン編出現タイミング	トリアングルム編出現タイミング	必要マッカ
ノーマル	―	―	―
ゴールド	3RD DAY以降、またはノーマルランクで20体悪魔を落札する	WEDNESDAY以降、ノーマルランクで20体悪魔を落札する	1000
プラチナ	6TH DAY以降、またはゴールドランクで20体悪魔を落札する	THURSDAY以降、またはゴールドランクで20体悪魔を落札する	3000
アングラ	プラチナで10体悪魔を落札する	プラチナで10体悪魔を落札する	5000

SYSTEM システム解説 召喚アプリ解説

出品悪魔の追加

デビオクで同時に出品される悪魔は、評価にかかわらず同じ名前を持つ悪魔につき1体のみである。プレイヤーとライバルのいずれかが落札すると「SOLD OUT」になり、そのオークションで同じ悪魔を入手することはできない。この場合、イベントを発生させて時間を経過させたり、フリーバトルをクリアすると、出品悪魔が更新される。また、出品される悪魔の種類は会員ランクのグレードアップだけでなく、日数や時間の経過、戦闘でその悪魔を倒すことでも種類が増えていく。



出品される悪魔の種類が増えれば、そのぶん悪魔合体で必要な悪魔の入手が容易になる。その結果、より効率よく戦力を増強できるようになる。

デビオク出品悪魔一覧(セプテントリオン編)

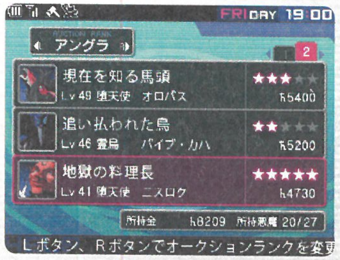
ランク	日数	悪魔名	Lv	種族	追加タイミング
ノーマル	解放時	ポルターガイスト	1	幽鬼	–
		ピクシー	2	妖精	–
		カブソ	2	魔獣	–
		コボルト	3	闘鬼	–
		オバリヨン	3	邪鬼	–
	1ST DAY	ノッカー	7	妖精	19:30
	2ND DAY	アガシオン	6	幽鬼	–
		オーガ	8	邪鬼	08:00
		イナバシロウサギ	9	妖獣	12:00
		キキーモラ	9	鬼女	12:00
		ビルヴィス	10	闘鬼	13:00
		トウビョウ	12	邪龍	16:00
		モコイ	15	邪鬼	17:00
		ティング・カット	16	幽鬼	17:00
	3RD DAY	ワイラ	17	妖獣	09:00
		ゴズキ	18	闘鬼	10:30
		リリム	18	鬼女	10:30
		ハクジョウシ	20	邪龍	10:30
	4TH DAY	ガルム	25	妖獣	07:30
		メズキ	25	闘鬼	07:30
ゴールド	解放時	イツマデ	8	霊鳥	–
		ガギソン	11	堕天使	–
		ジャンバヴァン	13	幻魔	–
	3RD DAY	ネコマタ	19	魔獣	10:30
		ジャックフロスト	21	妖精	12:00
		オグン	23	邪鬼	14:00
	4TH DAY	クバンダ	25	幽鬼	07:30
		リャナンシー	26	鬼女	11:00
		オルトロス	27	魔獣	12:30
		バジリスク	28	邪龍	13:30
		ジャックランタン	29	妖精	17:00
		ウェンディゴ	31	邪鬼	19:30
	5TH DAY	ヨモツイクサ	33	闘鬼	07:30
		アーヴァンク	33	妖獣	07:30
		ユキジョロウ	34	鬼女	12:00
		ロア	34	幽鬼	12:00
		ケットシー	35	魔獣	12:00
プラチナ	解放時	ペンドラゴン	30	龍王	–
		ローレライ	37	妖精	–
		モスマン	43	妖獣	–
	3RD DAY	マカラ	14	龍王	–
		モー・ショボー	16	霊鳥	–
		アブラクサス	19	堕天使	–
		イクティニケ	21	幻魔	11:30
	4TH DAY	ノズチ	23	龍王	開始時
		ハンサ	24	霊鳥	開始時
		フラロウス	26	堕天使	12:00
	5TH DAY	レギオン	39	邪鬼	16:00
	6TH DAY	ピシャーチャ	41	幽鬼	12:00
		ヌエ	42	魔獣	11:00
		ラームジェルグ	43	闘鬼	12:30
		シルキー	44	妖精	12:30
		ヤム	44	邪龍	15:30
		ギリメカラ	47	邪鬼	19:30
		トウコツ	50	幼獣	22:30
	7TH DAY	ミルメコレオ	50	魔獣	07:30
		ヤクシャ	51	闘鬼	08:00
		ピュートーン	51	邪龍	08:00
		ヴィヴィアン	52	妖精	08:00
		ラクシャーサ	55	邪鬼	12:30
		ランダ	58	鬼女	19:00
アングラ	解放時	スパルナ	31	霊鳥	–
		ゲンブ	38	龍王	–
		ヴィゾフニル	39	霊鳥	–
	6TH DAY	ニスロク	41	堕天使	10:30
		バイブ・カハ	46	霊鳥	19:00
		オロバス	49	堕天使	22:30
	7TH DAY	セイリュウ	51	龍王	08:00
		ビャッコ	53	神獣	11:30
		アンズー	54	霊鳥	12:00
		デカラビア	56	堕天使	12:30
		ケルベロス	58	魔獣	19:00
		クエレブレ	58	邪龍	19:00
	LAST DAY	アイラーヴァタ	60	神獣	10:30
		ガネーシャ	61	幻魔	11:30
		スザク	62	霊鳥	11:30
		ムールムール	64	堕天使	12:00
		ベヒモス	65	妖獣	12:00
		ヤマタノオロチ	66	龍王	12:00

デビオク出品悪魔一覧(トリアングルム編)

ランク	日数	悪魔名	Lv	種族	追加タイミング
ノーマル	解放時	ポルターガイスト	1	幽鬼	–
		ピクシー	2	妖精	–
		カブソ	2	魔獣	–
		コボルト	3	闘鬼	–
		オバリヨン	3	邪鬼	–
		ノッカー	7	妖精	–
		イツマデ	8	霊鳥	–
		アガシオン	6	幽鬼	–
		オーガ	8	邪鬼	–
		イナバシロウサギ	9	妖獣	–
		キキーモラ	9	鬼女	–
		ビルヴィス	10	闘鬼	–
		ガギソン	11	堕天使	–
		トウビョウ	12	邪龍	–
		ジャンバヴァン	13	幻魔	–
		マカラ	14	龍王	–
		モコイ	15	邪鬼	–
		ティング・カット	16	幽鬼	–
		モー・ショボー	16	霊鳥	–
		ワイラ	17	妖獣	–
		ゴズキ	18	闘鬼	–
		リリム	18	鬼女	–
		アブラクサス	19	堕天使	–
		ネコマタ	19	魔獣	–
		ハクジョウシ	20	邪龍	–
		イクティニケ	21	幻魔	–
		ジャックフロスト	21	妖精	–
	TUESDAY	ノズチ	23	龍王	18:00
		オグン	23	邪鬼	18:00
		ガルム	25	妖獣	19:00
		メズキ	25	闘鬼	19:00
		クバンダ	25	幽鬼	19:00
	WEDNESDAY	オルトロス	27	魔獣	開始時
ゴールド	解放時	ハンサ	24	霊鳥	–
		リャナンシー	26	鬼女	–
		フラロウス	26	堕天使	–
	WEDNESDAY	バジリスク	28	邪龍	11:30
		ジャックランタン	29	妖精	11:30
		ウェンディゴ	31	邪鬼	18:00
		スパルナ	31	霊鳥	18:00
		ヨモツイクサ	33	闘鬼	19:30
		アーヴァンク	33	妖獣	19:30
		ユキジョロウ	34	鬼女	21:00
		ロア	34	幽鬼	21:00
		ケットシー	35	魔獣	22:00
プラチナ	解放時	ペンドラゴン	30	龍王	–
		ローレライ	37	妖精	–
		ゲンブ	38	龍王	–
		ヴィゾフニル	39	霊鳥	–
		モスマン	43	妖獣	–
	THURSDAY	レギオン	39	邪鬼	05:00
		ピシャーチャ	41	幽鬼	08:30
		ヌエ	42	魔獣	08:30
		ラームジェルグ	43	闘鬼	16:00
		シルキー	44	妖精	17:00
		ヤム	44	邪龍	17:00
		ギリメカラ	47	邪鬼	20:00
	FRIDAY	トウコツ	50	幼獣	10:00
		ミルメコレオ	50	魔獣	10:00
		ヤクシャ	51	闘鬼	10:00
		ピュートーン	51	邪龍	10:00
		ヴィヴィアン	52	妖精	10:30
	LASTDAY	ラクシャーサ	55	邪鬼	開始時
		ランダ	58	鬼女	開始時
アングラ	解放時	ニスロク	41	堕天使	–
		バイブ・カハ	46	霊鳥	–
		オロバス	49	堕天使	–
	FRIDAY	セイリュウ	51	龍王	10:00
		ビャッコ	53	神獣	17:00
		アンズー	54	霊鳥	19:00
	LASTDAY	デカラビア	56	堕天使	開始時
		ケルベロス	58	魔獣	開始時
		クエレブレ	58	邪龍	開始時
		アイラーヴァタ	60	神獣	開始時
		ガネーシャ	61	幻魔	開始時
		スザク	62	霊鳥	開始時
		ムールムール	64	堕天使	開始時
		ベヒモス	65	妖獣	開始時
		ヤマタノオロチ	66	龍王	開始時

より強力な悪魔を仲魔にするためにデビオクを活用

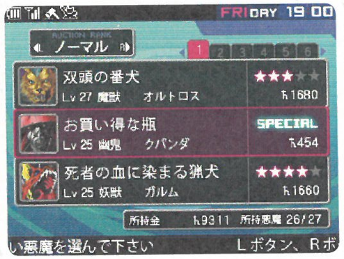
デビオクで評価が高い悪魔は習得済みのスキルが多いため、入手すれば即戦力としてチームに加えることも可能になる。ただし、デビオクに出品される悪魔はほんの一部。より強力な悪魔を仲魔にするには、悪魔合体が欠かせない。合体の素材として必要になる悪魔を入手するときにも、デビオクを活用するといい。合体時には、悪魔が持つスキルの継承やパラメータを引き継げるので、それらを考慮したうえで、評価が高く優秀なスキルを持つ悪魔のオークションに参加しよう。



デビオクは、チームの一員として主人公とともに戦う悪魔を集めるだけではなく、悪魔合体に必要な悪魔を入手する重要な場所でもある。

スペシャルオークションの発生

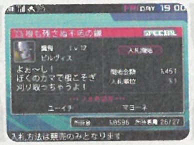
デビオクで悪魔を落札すると、低確率でスペシャルオークションが発生する。その際、評価の項目が「SPECIAL」になり、入札価格が極端に安い悪魔や、能力が高い悪魔などに入れ替わる。スペシャルオークションは、基本的に直前で落札した悪魔と同じランクの悪魔が対象になるが、スペシャルオークション発生時に別のランクで「SOLD OUT」になっている悪魔がいれば、その悪魔に限り「SPECIAL」として再出品される。なお、落札までの手順は以下のとおり。



積極的にオークションに参加してスペシャルオークションを発生させ、戦闘に参加させる悪魔だけでなく、合体用の悪魔も集めておこう。

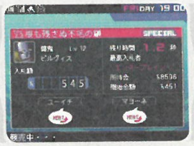
スペシャルオークションの手順

①「SPECIAL」から選択



「SPECIAL」の表示がある悪魔を選択すると、スペシャルオークションに参加できる。ほかのスペシャルオークションも同時に開催されるため、オークション終了後にほかの悪魔が売り切れている場合がある。

②金額を提示



オークションは、基本の入札価格から徐々に値を吊り上げていく方式で行なわれる。ライバルは旗色が悪くなると「LOSE」マークが表示され、ライバル全員が「GIVE」マークになると悪魔を落札できる。

③最終入札



制限時間内に落札者が決まらなかった場合は、最終入札の「FINAL BID」へ移行する。そこで提示金額がもっとも高かった人物が、落札できる。なお、通常のオークションと同じく、悪魔から何か要求されることがある。

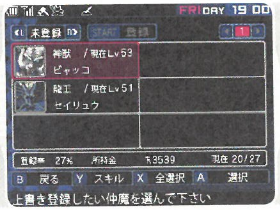
悪魔全書から悪魔を呼び出す

悪魔全書は、一度でも仲魔に加えたことがある悪魔を記録する役割を果たすほか、登録された悪魔を呼び出す機能も併せ持っている。デビオクで落札するか、悪魔合体で初めて入手した悪魔は、自動的に悪魔全書に登録され、マッカを支払うと自由に呼び出せる。悪魔がレベルアップして能力値が成長したり、新たなスキルを習得するなど、能力が変動すると再登録も可能。

なお、悪魔全書には同じ名前の悪魔につき1体までしか登録できないため、再登録すると元の悪魔のデータに新たな悪魔のデータが上書きされる。せっかくスキルを習得した悪魔に、スキル未習得の悪魔を誤って上書きしないように、再登録する際は慎重に行なおう。



悪魔全書に登録した悪魔が成長していると、そのぶん呼び出すときに消費するマッカが多くなる。



ⓧボタンで仲魔を全登録できるが、上書きされたくない悪魔がいる場合は個別に登録するのが安全だ。

SYSTEM システム解説 召喚アプリ解説

悪魔の合体方法

邪教の館.exeでは、手持ちの仲魔のなかから2体を選んで合体させ、より能力の優れた悪魔を誕生させられる。そのとき、合体で誕生する悪魔には、合体元にした2体の悪魔が習得していたスキルや、レベルアップで成長した能力値を一部引き継ぐことも可能だ。ただし、1周目のプレイでは、誕生する悪魔のレベルが主人公のレベル以下でなければ合体できないという制限が設けられている。2周目以降のプレイでは、条件を満たしていれば制限を解除でき、自由に合体させることができるようになる(→P042)。



ストーリーが進むにつれて、敵もどんどん強力になっていく。自チームの戦力を強化するために、悪魔合体を活用して仲魔を増やそう。

2身合体

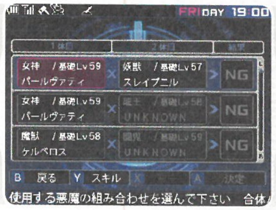
「2身合体」では、手持ちの仲魔がリストアップされ、そのなかから任意の悪魔を2体選んで合体を行なう。また、仲魔を1体選択した状態でⓧボタンを押すと、その悪魔を合体元にして誕生する悪魔がリストアップされる。そのとき、合体させるために必要なもう1体の仲魔が手持ちにある場合は悪魔が明るく表示され、希望する悪魔を選択することで、合体に必要なもう1体の悪魔が自動的に選ばれる。あとは、合体を決定すれば、2体の悪魔を元に新たな悪魔が誕生する。



手持ちの仲魔を少ない手間で合体させたいときは、「2身合体」の機能が便利。出番がない仲魔を合体させれば、有効利用できる。

検索合体

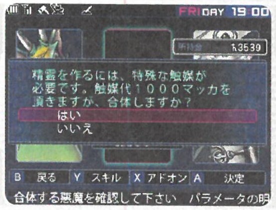
「検索合体」では、合体後に誕生する悪魔をベースに、必要になる2体の悪魔を自動的に検索して合体を行なう。さらに「悪魔種族」「所持」「チーム所属」「全書」で、詳細な検索条件の指定もできる。条件を指定しない場合は、現時点で入手可能な悪魔から、主人公のレベルを問わず合体で誕生する悪魔がリストアップされる。



主人公よりもレベルが高い悪魔の合体に必要な悪魔も確認できる。あらかじめ集めておこう。

精霊との合体

同じ種族の悪魔を合体させた場合、精霊であるフレイミーズ、エアロス、アクアンズ、アーシーズの4体のいずれかが誕生する。このとき、合体に用いた種族によって、どの精霊が誕生するかが決まる(→P028)。また、精霊のいずれかと悪魔を合体させると、同種族の中でランクが1段階上、または1段階下の悪魔が誕生する。



精霊を誕生させる合体には、触媒代として1000マッカが必要なので、あらかじめ用意しておくこと。

SYSTEM システム解説 召喚アプリ解説

制限のある合体

ステータス画面などで「LIMITED」マークが表示されている悪魔は、仲魔として1体しかストックできない。また、一部の悪魔は、仲間との縁のステージを上げたり、特定の条件を満たさないと合体が解禁されない。この場合、条件を満たすまでは、「2身合体」や「検索合体」のリストに、その悪魔の名前が表示されない。



合体解禁が必要な悪魔は、条件を満たすと召喚アプリにメールが届くのでチェックしよう。

スキルやパラメータの継承

悪魔合体で誕生する悪魔には、合体元になった2体の悪魔が習得しているコマンドスキルと自動効果スキルを引き継げる。威力が高い攻撃系スキルを継承して戦闘力を強化したり、耐性系のスキルを継承して弱点属性をなくすといったことが可能だ。ただし、引き継げるスキルの数は、それぞれのスキルスロットに空白がある数だけである。また、合体元の成長した能力値は一部が引き継がれてランダムで振り分けられるが、悪魔ごとに引き継げる数値に上限がある。

悪魔合体表

種族名	破壊神	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼	魔人	英雄	種族名
破壊神	フレイミーズ	邪神	魔王	邪龍	鬼神	闘鬼	魔神	鬼神	邪神	妖獣	神獣	堕天使	女神	幽鬼	魔神	女神	鬼女	鬼神	女神	闘鬼	邪神	女神	破壊神
女神	邪神	アクアンズ	鬼神	破壊神	妖精	邪鬼	神獣	天使	鬼女	龍王	幻魔	妖精	魔獣	妖獣	破壊神	闘鬼	霊鳥	鬼女	天使	邪神	破壊神	魔王	女神
魔神	魔王	鬼神	フレイミーズ	魔王	破壊神	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼	霊鳥	闘鬼	妖獣	龍王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龍	妖精	魔王	鬼神	魔神
邪神	邪龍	破壊神	魔王	エアロス	魔神	魔王	霊鳥	邪鬼	霊鳥	魔王	邪龍	堕天使	鬼神	闘鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王	魔神	鬼神	破壊神	邪神
龍王	鬼神	妖精	破壊神	魔神	アクアンズ	妖獣	女神	邪神	女神	魔神	神獣	闘鬼	魔神	魔獣	邪龍	天使	鬼神	天使	堕天使	邪龍	女神	魔神	龍王
邪龍	闘鬼	邪鬼	邪神	魔王	妖獣	フレイミーズ	堕天使	鬼女	魔獣	幽鬼	邪鬼	幻魔	堕天使	堕天使	幽鬼	幻魔	妖獣	霊鳥	幽鬼	妖獣	龍王	天使	邪龍
天使	魔神	神獣	女神	霊鳥	女神	堕天使	エアロス	龍王	魔王	女神	神獣	神獣	邪龍	神獣	魔神	鬼女	魔獣	鬼神	女神	霊鳥	邪神	女神	天使
霊鳥	鬼神	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龍王	エアロス	女神	天使	幻魔	龍王	天使	龍王	神獣	魔神	魔獣	神獣	天使	魔獣	女神	天使	霊鳥
堕天使	邪神	鬼女	鬼神	霊鳥	女神	魔獣	魔王	女神	アーシーズ	闘鬼	鬼女	邪龍	魔王	天使	破壊神	邪鬼	霊鳥	魔獣	邪龍	妖精	幻魔	魔王	堕天使
神獣	妖獣	龍王	邪鬼	魔王	魔神	幽鬼	女神	天使	闘鬼	アクアンズ	天使	邪鬼	龍王	女神	堕天使	魔神	鬼神	妖精	幻魔	龍王	邪神	魔神	神獣
魔獣	神獣	幻魔	霊鳥	邪龍	神獣	邪鬼	神獣	幻魔	鬼女	天使	フレイミーズ	幽鬼	邪鬼	鬼女	邪龍	霊鳥	妖精	闘鬼	妖精	妖獣	龍王	龍王	魔獣
妖獣	堕天使	妖精	闘鬼	堕天使	闘鬼	幻魔	神獣	龍王	邪龍	邪鬼	幽鬼	アーシーズ	邪神	霊鳥	邪鬼	幽鬼	龍王	邪龍	神獣	闘鬼	邪龍	神獣	妖獣
幻魔	女神	魔獣	妖獣	鬼神	魔神	堕天使	邪龍	天使	魔王	龍王	邪鬼	邪神	エアロス	魔獣	邪神	龍王	神獣	霊鳥	闘鬼	天使	魔神	魔神	幻魔
妖精	幽鬼	妖獣	龍王	闘鬼	魔獣	堕天使	神獣	龍王	天使	女神	鬼女	霊鳥	魔獣	エアロス	妖獣	邪神	魔獣	幽鬼	堕天使	邪鬼	鬼女	幻魔	妖精
魔王	魔神	破壊神	邪神	魔神	邪龍	幽鬼	魔神	神獣	破壊神	堕天使	邪龍	邪鬼	邪神	妖獣	アーシーズ	堕天使	龍王	鬼女	妖獣	鬼女	破壊神	龍王	魔王
鬼神	女神	闘鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼	魔神	霊鳥	幽鬼	龍王	邪神	堕天使	アクアンズ	破壊神	幻魔	幻魔	邪神	邪神	破壊神	鬼神
闘鬼	鬼女	霊鳥	鬼神	幻魔	鬼神	妖獣	魔獣	魔獣	霊鳥	鬼神	妖精	龍王	神獣	魔獣	龍王	破壊神	フレイミーズ	妖獣	妖精	幻魔	鬼神	鬼神	闘鬼
邪鬼	鬼神	鬼女	魔王	幻魔	天使	霊鳥	鬼神	神獣	魔獣	妖精	闘鬼	邪龍	霊鳥	幽鬼	鬼女	幻魔	妖獣	アーシーズ	魔獣	堕天使	幻魔	幻魔	邪鬼
鬼女	女神	天使	邪龍	魔王	堕天使	幽鬼	女神	天使	邪龍	幻魔	妖精	神獣	闘鬼	堕天使	妖獣	幻魔	妖精	魔獣	アクアンズ	妖精	女神	女神	鬼女
幽鬼	闘鬼	邪神	妖精	魔神	邪龍	妖獣	霊鳥	魔獣	妖精	龍王	妖獣	闘鬼	天使	邪鬼	鬼女	邪神	幻魔	堕天使	妖精	アーシーズ	妖精	鬼女	幽鬼
魔人	邪神	破壊神	魔王	鬼神	女神	龍王	邪神	女神	幻魔	邪神	龍王	邪龍	魔神	鬼女	破壊神	邪神	鬼神	幻魔	女神	妖精	アクアンズ	幽鬼	魔人
英雄	女神	魔王	鬼神	破壊神	魔神	天使	女神	天使	魔王	魔神	龍王	神獣	魔神	幻魔	龍王	破壊神	鬼神	幻魔	女神	鬼女	幽鬼	フレイミーズ	英雄

精霊合体による悪魔のランクの上下

種族名	破壊神	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣	魔獣	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	幽鬼	魔人	英雄	種族名
アーシーズ	▼	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▼	▲	▲	▲	▲	▲	―	―	アーシーズ
エアロス	▼	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▲	▼	▲	▼	▲	▲	▼	▼	▼	▼	▼	▲	―	―	エアロス
アクアンズ	▼	▼	▼	▼	▲	▲	▲	▲	▼	▼	▼	▲	▲	▲	▼	▼	▼	▲	▲	▼	―	―	アクアンズ
フレイミーズ	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▼	▼	▼	▼	▲	▼	▲	▼	―	―	フレイミーズ

▲:同種族のランクアップ　▼:同種族のランクダウン　ー:合体不可

御霊合体によるパラメータ強化

2周目以降のプレイでは、精霊同士を合体させて御霊を誕生させられる。御霊は4種類が存在し、右表のように御霊と悪魔を合体させるといずれかの能力値がアップする効果を持つ。弱点属性がなく使いやすい悪魔などは、御霊との合体で能力値を強化すれば、長期間にわたって戦力として活躍できる。なお、御霊を誕生させる合体には3000マッカが必要になるので、フリーバトルをこなしてマッカを稼いでおこう。

御霊合体で上昇するパラメータ

アラミタマ	ニギミタマ
「力」+3	「魔」+3
クシミタマ	**サキミタマ**
「速」+3	「体」+3

御霊同士の合体

	アーシーズ	エアロス	アクアンズ	フレイミーズ
アーシーズ		ニギミタマ	アラミタマ	クシミタマ
エアロス	ニギミタマ		クシミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	クシミタマ		サキミタマ
フレイミーズ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	

SYSTEM システム解説 召喚アプリ解説

特殊合体

特殊合体では、特定の悪魔同士を合体させて強力な悪魔を誕生させられる。魔人や英雄といった種族は特殊合体でしか誕生しないので、能力に優れた悪魔が揃っているぶん、レアな種族といえる。これらの悪魔が必要な場合は、合体元の悪魔を入手したうえで合体に挑むといい。

なお、ニンテンドー3DSの通信機能を利用した「いつの間に通信」で配信される悪魔は、解禁されると特殊合体でのみ合体可能になる。コンフィグで「いつの間に通信」をONに設定しておき、召喚アプリメニューの「通信」から「いつの間に通信」をチェックしておこう。

特殊合体で誕生する悪魔

合体後の悪魔			合体元の悪魔1	合体元の悪魔2
種族	名前	Lv		
破壊神	アラミサキ	39	ローレライ(妖精／Lv37)	マカラ(竜王／Lv14)
	シヴァ	76	バロン(神獣／Lv68)	ランダ(鬼女／Lv58)
女神	イシュタル	23	ディオニッソス(破壊神／Lv201)	リリム(鬼女／Lv18)
	ブラックマリア	73	レミエル(天使／Lv59)	イシス(女神／Lv55)
邪神	セト	74	オシリス(魔神／Lv53)	アヌビス(神獣／Lv76)
龍王	ユルング	76	ケツアルカトル(龍王／Lv44)	バアル(魔神／Lv65)
邪龍	ファフニール	69	クエレブレ(邪龍／Lv58)	ハゲネ(英雄／Lv39)
天使	ドミニオン	37	アブラクサス(堕天使／Lv19)	スパルナ(霊鳥／Lv31)
	スラオシャ	67	ミトラ(魔神／Lv49)	ライラ(天使／Lv32)
霊鳥	ルフ	49	ペリ(鬼女／Lv38)	スパルナ(霊鳥／Lv31)
	カウ	58	カーマ(幻魔／Lv42)	トナティウ(破壊神／Lv34)
堕天使	ダンタリアン	22	オーカス(邪神／Lv23)	トウビョウ(邪龍／Lv12)
	サタン	99	ザオウゴンゲン(鬼神／Lv93)	ネビロス(堕天使／Lv86)
魔獣	カブラカン	72	グクマッツ(龍王／Lv58)	グレンデル(邪鬼／Lv64)
妖獣	カトブレパス	54	ギリメカラ(邪鬼／Lv47)	バジリスク(邪龍／Lv28)
妖精	トロール	48	ラームジェルグ(闘鬼／Lv43)	アガシオン(幽鬼／Lv6)
	スプリガン	55	ピュートーン(邪龍／Lv51)	シルキー(妖精／Lv44)
幻魔	ロイチェクタ	17	コボルト(闘鬼／Lv3)	キジムナー(妖精／Lv14)
魔王	ルキフグス	37	ペンドラゴン(龍王／Lv30)	バフォメット(邪神／Lv32)
	ルシファフロスト	69	トランペッター(魔人／Lv63)	ジャックフロスト(妖精／Lv21)
	ルシファー	99	メタトロン(天使／Lv74)	ロキ(魔王／Lv61)
鬼神	オオクニヌシ	87	スサノオ(破壊神／Lv60)	イナバシロウサギ(妖獣／Lv9)
闘鬼	トケビ	14	オバリヨン(邪鬼／Lv3)	トウビョウ(邪龍／Lv12)
	モムノフ	46	マハカーラ(魔神／Lv22)	ヌエ(魔獣／Lv42)
	オンギョウキ	87	ビシャモンテン(鬼神／Lv71)	シキオウジ(邪鬼／Lv49)
邪鬼	シキオウジ	49	タケミカヅチ(鬼神／Lv43)	ティング・カット(幽鬼／Lv16)
	マカーブル	75	トランペッター(魔神／Lv63)	テスカトリポカ(邪神／Lv68)
鬼女	ジャヒー	70	ヴリトラ(邪龍／Lv65)	アラミサキ(破壊神／Lv39)
	セイオウボ	78	タイホウ(霊鳥／LV77)	ハクタク(神獣／Lv33)
魔人	ゴーストQ	26	オグン(邪鬼／Lv23)	ジャックフロスト(妖精／Lv21)
	ときのおきな	41	オルトロス(魔獣／Lv27	オーディン(魔神／Lv37)
	ビリケン	50	モスマン(妖獣／Lv43)	シルキー(妖精／Lv44)
	トランペッター	63	ツィツィミトル(魔王／LV54)	レミエル(天使／Lv59)
	アリス	88	ネビロス(堕天使／Lv86)	ベリアル(魔王／Lv88)
	マザーハーロット	79	レギオン(邪鬼／Lv39)	モト(魔王／Lv68)
英雄	ネコショウグン	31	ネコマタ(魔獣／Lv19)	トール(魔神／Lv29)
	ハゲネ	39	ベルセルク(闘鬼／Lv38	イクティニケ(幻魔／LV21)
	ジャンヌダルク	50	ヘカーテ(魔王／Lv47)	スカアハ(女神／Lv43)
	ヨシツネ	57	オシリス(魔神／Lv53)	タケミカヅチ(鬼神／Lv43)
	カンセイテイクン	70	ナタタイシ(闘鬼／Lv59)	ムールムール(堕天使／Lv64)
	フロストファイブ	76	じゃあくフロスト(邪鬼／Lv80)	ジャックフロスト(妖精／Lv21)
	マサカド公	82	アマテラス(女神／Lv77)	ヨシツネ(英雄／Lv57)

アドオン機能による追加要素

アドオンは、合体時に悪魔にさまざまな効果を付加する機能で、合体の最終決定をするまえにⓍボタンを押すと利用できる。敵を倒すと取得できることがあり、最大6つまで所持が可能。アドオンは下表の入手テーブルに従い、日数ごとにテーブルの数字順に取得していく。たとえば7まで取得した場合は、翌日は8から順に取得し、テーブルの最後まで取得すると再び1に戻る。

アドオンの種類

種類	合体時の効果
LV+1	合体後のレベルが+1になる
LV+2	合体後のレベルが+2になる
LV+3	合体後のレベルが+3になる
力+1	合体後の力が+1になる
力+2	合体後の力が+2になる
力+3	合体後の力が+3になる
魔+1	合体後の魔が+1になる
魔+2	合体後の魔が+2になる
魔+3	合体後の魔が+3になる
速+1	合体後の速が+1になる
速+2	合体後の速が+2になる
速+3	合体後の速が+3になる
体+1	合体後の体が+1になる
体+2	合体後の体が+2になる
体+3	合体後の体が+3になる
HP増加	HP倍率が+0.5になる
HP大増加	HP倍率が+1.0になる
MP増加	MP倍率が+0.25になる
MP大増加	MP倍率が+0.5になる
能力継承+	継承できる成長分能力の上限が4ポイント増える
能力継承++	継承できる成長分能力の上限が8ポイント増える

種類	合体時の効果
即習得	合体後の未習得スキルがすべて習得済み扱いになる
コマンド解放	合体後のコマンドスキルを消去して継承候補に加える
自動効果解放	合体後の自動効果スキルを消去して継承候補に加える
物理セット	物理属性のスキルをセット可能にする
火炎セット	火炎属性のスキルを可能にする
氷結セット	氷結属性のスキルをセット可能にする
電撃セット	電撃属性のスキルをセット可能にする
衝撃セット	衝撃属性のスキルをセット可能にする
魔力セット	魔力属性のスキルをセット可能にする
万能セット	万能属性のスキルをセット可能にする
技セット	能力増強系のスキルをセット可能にする
回復セット	回復系のスキルをセット可能にする
打撃セット	力に関係するスキルをセット可能にする
火炎衝撃セット	火炎衝撃属性の上位スキルをセット可能にする
氷結電撃セット	氷結電撃属性の上位スキルをセット可能にする
打撃物理セット	物理と技属性の上位スキルをセット可能にする
回技セット	回復強化系のスキルをセット可能にする
魔法お役立ち	強力なスキルのセット。いつの間に通信専用
物理お役立ち	強力なスキルのセット。いつの間に通信専用
二周目がんばれ	強力なスキルのセット。いつの間に通信専用

アドオンの入手テーブル(セプテントリオン編)

DAY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2ND DAY	LV+1	−	魔+1	−	魔+2	−	速+2	−	体+2	−	HP増加
3RD DAY	LV+2	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
4TH DAY	LV+3	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
5TH DAY	−	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
6TH DAY	−	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP大増加
7TH DAY	−	回技セット	力+3	火炎衝撃セット	魔+3	氷結電撃セット	速+3	−	体+3	−	MP大増加
LAST DAY	−	回技セット	力+3	火炎衝撃セット	魔+3	氷結電撃セット	速+3	−	体+3	−	MP大増加

DAY	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
2ND DAY		−	−	即習得	−	−	物理セット	−	技セット	−
3RD DAY	魔力セット	−	−	即習得	コマンド解放	−	物理セット	−	技セット	−
4TH DAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	即習得	コマンド解放	−	物理セット	−	技セット	打撃セット
5TH DAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	−	コマンド解放	自動効果解放	物理セット	万能セット	技セット	打撃セット
6TH DAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	−	コマンド解放	自動効果解放	物理セット	万能セット	技セット	打撃セット
7TH DAY	魔力セット	MP大増加	能力継承++	−	コマンド解放	自動効果解放	打撃物理セット	万能セット	−	−
LAST DAY	魔力セット	MP大増加	能力継承++	−	コマンド解放	自動効果解放	打撃物理セット	万能セット	−	−

アドオンの入手テーブル(トリアングルム編)

DAY	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
TUESDAY	LV+1	LV+2	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット
WEDNESDAY	LV+2	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
THURSAY	LV+3	回復セット	力+2	火炎セット	魔+2	氷結セット	速+2	電撃セット	体+2	衝撃セット	HP増加
FRIDAY	−	回技セット	力+3	火炎衝撃セット	魔+3	氷結電撃セット	速+3	−	体+3	−	MP大増加
LASTDAY	−	回技セット	力+3	火炎衝撃セット	魔+3	氷結電撃セット	速+3	−	体+3	−	MP大増加

DAY	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
TUESDAY	HP増加	魔力セット	−	即習得	−	コマンド解放	−	物理セット	−	技セット
WEDNESDAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	即習得	コマンド解放	−	物理セット	−	技セット	−
THURSAY	魔力セット	MP増加	能力継承+	−	コマンド解放	−	物理セット	−	技セット	打撃セット
FRIDAY	魔力セット	MP大増加	能力継承+	−	コマンド解放	自動効果解放	打撃物理セット	万能セット	技セット	打撃セット
LASTDAY	魔力セット	MP大増加	能力継承++	−	コマンド解放	自動効果解放	打撃物理セット	万能セット	−	−

アドオンのセット内容

物理セット
- ねらい撃ち
- 怒りの一撃
- 必中みね打ち
- 捨身の一撃
- なぎ払い
- 渾身の一撃
- 貫通の一撃
- 物理強化
- 物理激化
- 耐物理
- 物理無効
- 物理吸収
- 物理反射
- 貫通
- 反撃
- 猛反撃
- 超反撃

火炎セット
- アギ
- 炎の乱舞
- マハラギ
- アギダイン
- マハラギダイン
- 焦熱の狂宴
- 火炎強化
- 火炎激化
- 耐火炎
- 火炎無効
- 火炎吸収
- 火炎反射

氷結セット
- ブフ
- 氷の乱舞
- マハブフ
- ブフダイン
- マハブフダイン
- 氷結強化
- 氷結激化
- 耐氷結
- 氷結無効
- 氷結吸収
- 氷結反射

電撃セット
- ジオ
- 雷の乱舞
- マハジオ
- ジオダイン
- マハジオダイン
- 電撃強化
- 電撃激化
- 耐電撃
- 電撃無効
- 電撃吸収
- 電撃反射

衝撃セット
- ザン
- 嵐の乱舞
- マハザン
- ザンダイン
- マハザンダイン
- 衝撃強化
- 衝撃激化
- 耐衝撃
- 衝撃無効
- 衝撃吸収
- 衝撃反射

魔力セット
- ニガヨモギ
- パララレイ
- セクシーレイ
- ペトラレイ
- マリンカリン
- 裁きの雷火
- 死神の点呼
- 毒追加
- マヒ追加
- 石化追加
- 吸収追加
- 耐魔力
- 魔力無効
- グリモア
- 耐状態異常

技セット
- パワーチャージ
- 会心の予言
- 護りの盾
- マカラカーン
- テトラカーン
- エクスムーブ
- 迅速の寄せ
- 神速の寄せ
- 二身の残影
- エクストラワン
- みかわし
- エクスティール
- エクスガード
- 騎士の精神
- 聖騎士の精神
- 勇者の精神

回復セット
- ディア
- ディアラマ
- メディア
- ディアラハン
- メディアラハン
- アムリタ
- 常世の祈り
- リカーム
- サマリカーム
- リカームロス
- 一分の活泉
- 一分の魔脈
- 三分の活泉
- 三分の魔脈
- 五分の活泉
- 五分の魔脈
- 食いしばり
- 勝利の息吹
- 勝利の美酒

打撃セット
- 絶妙打
- 火事場撃
- 暴れまくり
- 八相発破
- デスバウンド
- 覚悟の挑発
- 百烈突き
- 千烈突き
- 暗殺拳
- 弱者必滅拳
- 英霊の加護
- 戦神の加護
- 会心激化
- 同族の心得・功
- 同族の心得・防
- 攻撃全体化
- 双手

万能セット
- 万魔の乱舞
- メギド
- メギドラオン
- 吸魔
- ギガジャマ
- 万魔の一撃
- 火事場吸血
- 全門耐性
- 真・全門耐性
- 勝利のチャクラ
- 勝利の雄叫び
- もうかりマッカ
- 見覚えの成長
- 見覚えの急成長
- 封技追加
- 耐万能
- 至高の魔銃

火炎衝撃セット
- 炎の乱舞
- アギダイン
- マハラギダイン
- 焦熱の狂宴
- 嵐の乱舞
- ザンダイン
- マハザンダイン
- 焦熱の狂宴
- 火炎激化
- 火炎無効
- 火炎吸収
- 火炎反射
- 衝撃激化
- 衝撃無効
- 衝撃吸収
- 衝撃反射

氷結電撃セット
- 氷の乱舞
- ブフダイン
- マハブフダイン
- 雷の乱舞
- ジオダイン
- マハジオダイン
- 氷結激化
- 氷結無効
- 氷結吸収
- 氷結反射
- 電撃激化
- 電撃無効
- 電撃吸収
- 電撃反射

打撃物理セット
- 捨身の一撃
- 渾身の一撃
- 貫通の一撃
- 絶妙打
- 八相発破
- デスバウンド
- 千烈突き
- 暗殺拳
- 物理激化
- 物理無効
- 物理吸収
- 物理反射
- 貫通
- 超反撃
- 戦神の加護
- 会心激化
- 攻撃全体化

回技セット
- ディアラハン
- メディアラハン
- 常世の祈り
- リカーム
- サマリカーム
- リカームロス
- パワーチャージ
- 護りの盾
- マカラカーン
- テトラカーン
- 五分の活泉
- 五分の魔脈
- 食いしばり
- 勝利の息吹
- 勝利の美酒
- 神速の寄せ
- 二身の残影
- エクストラワン
- エクスガード
- 勇者の精神

魔法お役立ち
- 火炎激化
- 氷結激化
- 衝撃激化
- 電撃激化
- ディアラハン
- 万魔の乱舞
- リカーム
- 五分の魔脈
- 勝利のチャクラ
- 焦熱の狂宴
- 夢食い
- メギド
- メギドラオン
- 吸魔
- アムリタ
- 勝利の美酒

物理お役立ち
- 物理激化
- 物理吸収
- 物理反射
- 貫通
- エクスチャージ
- 最期の一撃
- 火事場の馬鹿力
- 渾身の一撃
- 貫通の一撃
- 千烈突き
- 会心激化
- 暗殺拳
- デスバウンド
- 八相発破
- 五分の活泉
- 食いしばり
- 神速の寄せ

二周目がんばれ
- 真・全門耐性
- 常世の祈り
- サマリカーム
- メギド
- メギドラオン
- 吸魔
- ギガジャマ
- 万魔の一撃
- エクスチャージ
- 耐万能
- 至高の魔銃
- 千烈突き
- 勝利の雄叫び
- 貫通

仲間との縁

縁とは、主人公と知り合った重要人物たちとの親密度の度合いを表わしたもので、ふたりのあいだに相互に発生する。縁が発生した人物は、召喚アプリメニューの「縁」に登録され、その人物のプロファイルが確認可能になる。

縁には5段階のステージがあり、親密度が上がるたびにステージもランクアップしていく。ステージが上昇すると戦闘の手助けとなる効果を得られたり、特定の悪魔の合体が解禁されたりと、さまざまな恩恵が得られる。親密度は必須イベントや任意イベントで上昇することもあるが、基本的には対象となる人物の縁イベントを積極的に発生させることで上がっていく。



縁は重要人物と知り合うだけで発生するが、ランクアップするには親密度を上げる必要がある。戦闘を有利に進めるために、親密度を上げよう。

縁のステージのランクアップ

縁のステージは、仲間との親密度が一定値に達するたびにランクアップし、それに伴って縁のランクが上がったキャラクターは以下の特典を得られる。ステージ1では、仲間が属性耐性を習得し、特定の属性に対して被ダメージが減少する効果を得られる。ステージ2では、主人公と仲間のスキルクラックが共有され、それぞれに指定したスキルを持つ敵をどちらが倒してもクラック可能になる。そして、ステージ4では主人公と仲間のあいだで悪魔の転送が可能になり、主人公や仲間のチームの悪魔が倒されたときなどでも、味方の戦力低下をある程度食い止められる。このように、戦闘面で有利な効果を得られる要素が多いため、主力として使う仲間はとくに優先して縁を高めて、早い段階でステージ4まで上げて縁の効果を活用するといい。

縁の効果

ランク	縁の効果	内容
ステージ1	属性防御UP	仲間の特定の属性防御が強化される
ステージ2	スキルクラック共有	主人公と仲間がスキルクラックを共有できる
ステージ3	合体解禁	特定の悪魔の合体が解禁される
ステージ4	悪魔添付	主人公の悪魔を仲間に送り込むことができる
ステージ5	合体解禁	特定の悪魔の合体が解禁される

仲間ごとの縁のステージランクアップ効果

名前	ステージ1でアップする属性防御	ステージ3の合体解禁	ステージ5の合体解禁
ダイチ	火炎属性が耐性にUP	ハヌマーン(幻魔/Lv33)	セイテンタイセイ(破壊神/Lv52)
イオ	電撃属性が耐性にUP	ハトホル(女神/Lv31)	ティターニア(妖精/Lv58)
ジョー	衝撃属性が耐性にUP	カマプアア(神獣/Lv32)	ウカノミタマ(神獣/Lv64)
ヒナコ	氷結属性が耐性にUP	ペリ(鬼女/Lv38)	イシス(女神/Lv55)
ケイタ	火炎属性が耐性にUP	ベルセルク(闘鬼/Lv38)	スサノオ(破壊神/Lv60)
アイリ	電撃、衝撃属性が耐性にUP	カイチ(妖獣/Lv37)	トウテツ(邪神/Lv62)
ジュンゴ	衝撃属性が耐性にUP	アラハバキ(魔神/Lv33)	オオミツヌ(闘鬼/Lv67)
フミ	氷結属性が耐性にUP	オーディン(魔神/Lv37)	アガレス(堕天使/Lv71)
マコト	氷結属性が耐性にUP	ジャンヌダルク(英雄/Lv50)	パラスアテナ(女神/Lv69)
オトメ	電撃、魔力属性が耐性にUP	ハリティ(鬼女/Lv46)	アマテラス(女神/Lv77)
ロナウド	火炎属性が耐性にUP	インディ(魔神/Lv45)	オメテオトル(鬼神/Lv75)
ヤマト	物理属性が耐性にUP	ミトラ(魔神/Lv49)	バアル(魔神/Lv65)
アルコル	火炎、電撃属性が耐性、魔力属性が無効にUP	アスラおう(魔神/Lv77)	ルシファー(魔神/Lv99)
ミヤコ	火炎、氷結属性が耐性にUP	サンダルフォン(天使/Lv54)	コウリュウ(龍王/Lv87)

バトルパート解説

バトルパートでは、仲間や悪魔とともに敵と戦う戦闘が発生する。ここからは、戦闘の基本的な流れから、戦闘に関するシステムについて解説する。

イベントバトルとフリーバトル

インターバル画面のイベントリストで「!」マークが表示されているイベントを選択すると、バトルパートが発生する。バトルパートにはイベントで発生するイベントバトルと、経験値やマッカを稼ぐことができるフリーバトルの2種類がある。どちらの場合も、下記の手順で戦闘まえに準備を行なってから戦闘を開始する。



イベントバトルは時間が経過するが、フリーバトルは時間経過がないため、自由に挑戦できる。

戦闘開始まえの準備

チーム編成

チーム編成では、チームメンバーの構成の変更や、リーダーにスキルをセットすることができる。事前に召喚アプリメニューでチーム編成を行なわなかった場合は、ここで編成やスキルをチェックして、万全の態勢で戦闘に挑もう。



イベントバトルでは、特定の仲間が強制出撃することもある。忘れずにスキルをセットしておこう。

スキルクラック

スキルクラックは、敵のスキルから欲しいものを選び、指定したキャラクターがその敵を倒すと、スキルを取得できるシステム。なお、スキルを指定できるのはチームのリーダーのみで、同じものを複数のリーダーが指定することも可能。



クラックしたいスキルを選択すると、敵が自動的にリストアップされるので、その中から選ぼう。

チーム配置

チーム配置では、青いマスの中からどの場所にチームを配置するかを決定する。最大4チームまで配置でき、すべてのバトルパートで主人公を必ず配置する必要がある。また、一部の強制出撃の仲間がいる戦闘も同様だ。



敵との属性相性がよく、スキルクラックしやすい位置に、各チームを配置すると戦いやすい。

出撃

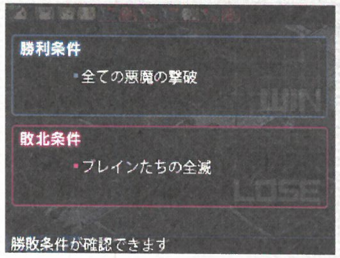
すべての準備を整え、「出撃」を選択すると戦闘が始まる。なお、戦闘開始直後の行動順だけは、チーム編成画面の並び順で味方チームが行動することになる。2巡目以降は、敵味方が入り乱れた行動順で進行していく。



必須メンバーの配置忘れや、スキルをセットしていないリーダーがいると、警告が発せられる。

バトルパートの流れ

イベントバトルとフリーバトルは、バトルフィールドや出現する敵の種類、勝利条件や敗北条件といった違いはあるものの、戦闘の基本的な進め方はどちらも同じである。戦闘が始まると、2巡目以降は味方と敵の行動力が高い順に行動することになるので、どの味方が行動できるか、どの敵が行動するのかといった情報を的確に把握しながら戦闘を進めよう。下のフローチャートでは、バトルパートの基本的な流れについて解説しているので、確認しておくといい。



バトルパートが始まるまえに、勝利条件と敗北条件が表示される。あらかじめ勝利条件をよく確認しておき、条件を満たせるように行動しよう。

1 敵味方入り乱れて、行動順が回ってくる

バトルパートでは、敵味方問わず、行動力が高い順に行動順が回ってくるシステムで進行する(→P037)。敵チームが連続で行動して1チームに集中攻撃することもあるので、つねに行動順を確認し、最善の行動を取ろう。



2 味方の行動を決める

味方チームに行動順が回ってくると、移動や攻撃、待機などの行動が選択できる。また、一部のバトルフィールドではマップ上にギミックが配置されており、瘴気の消去や携帯用メモリーを入手するといった行動も可能だ。



3 攻撃を行なう

敵チームに攻撃すると、攻撃パートへと移行(→P038)。攻撃パートでは、味方と敵が通常攻撃やスキルを使って直接戦闘を行なう。どちらかのリーダーが倒れるか全員の行動が終了すると、バトルフィールド画面に戻る。



4 「待機」を選択して行動終了

移動や攻撃を行なったあと、待機すると現在操作しているチームの行動が終了し、つぎのチームへと行動順が移行する。敵を誘い込みたいときなど、意図的に移動や攻撃を行なわずに、その場に待機するといった手も有効。



5 別チームへ行動順が回る(1へ戻る)

バトルフィールドの情報

バトルフィールド画面では、刻一刻と変化する戦況を確認できる。上画面には選択中のチームのメンバーのステータス、下画面には味方や敵チームの行動順などの情報が表示される。ショートカット機能を利用すれば、敵が持つスキルの詳細も確認できるので、攻撃まえに敵チームのメンバーの特徴をチェックしておこう。



攻撃まえに敵のスキルをチェックすることは重要。とくに属性相性は、必ず確認しておくこと。

バトルフィールド画面の見方

上画面



下画面



●上画面

❶簡易ステータス
チームのメンバーの簡易ステータス。 L または R ボタンで個別の詳細ステータスに切り替わる

●下画面

❷行動順リスト
戦闘に参加する全チームの行動順をリーダーのフェイスアイコンで表わしたリスト。一番左の「NOW」の表示があるチームが現在の行動順であることを示し、右に並んでいる順に行動順が回っていく。フェイスアイコンの下にあるバーは青色が味方、赤色が敵チームをそれぞれ表わす

❸バトルフィールド
戦闘の舞台となるフィールド。戦闘ごとに移動できる行動範囲が異なる。Ⓑボタンを押すとフリーカーソル表示になり、✚ボタンでフィールド上のカーソルをスクロールできる。また、ユニットアイコンにカーソルを合わせ、Ⓨボタンを押すとスキルの詳細、Ⓧボタンを押すと移動範囲が確認できる

❹コマンドメニュー
現在、行動中のチームがフィールド上で選択できるコマンド。キャラクターによって使用できるスキルのコマンドは変化する

❺ショートカット機能メニュー
各ボタンを押すと利用できる便利な機能が表示される

❻ヘルプ
カーソルを合わせると、チームの悪魔が所有する種族特殊スキルと効果が表示される

フィールド上のコマンドメニュー

味方チームに行動順が回ってくると、コマンドメニューが表示され、それぞれの行動を1回ずつ行なえる。ただし、「待機」を選択すると行動終了になるので、そのまえにほかの行動を済ませておこう。なお、リーダーの「スキル」、「召喚」、「添付」、仲魔の「スキル」や「帰還」は、それぞれひとつの行動しかできないため慎重に選ぶ必要がある。一部のバトルフィールドで、マップ上に瘴気や携帯用メモリーなどのギミックがある場合は、コマンドメニューに新たな項目が追加されて、特殊な行動が可能になる（→P040）。また、味方チームの行動順のときにSTARTボタンを押すとシステムメニューが表示され、中断セーブ、行動順や勝敗条件の確認などを行なえる。

コマンドメニューの内容

メニュー		内容
移動		フィールドを移動する
攻撃		敵チームを攻撃する
リーダー	スキル	HP回復などの一部のコマンドスキルが使用できる
	召喚	悪魔を召喚する
	添付	仲間に召喚中の悪魔を送る
仲魔	スキル	一部のコマンドスキルや種族特有スキルが使用できる
	帰還	ストックに悪魔を帰還させる
待機		その場に待機して行動を終了する

システムメニューの内容

メニュー	内容
中断セーブ	戦闘中のセーブができる
行動順確認	行動順リストで各チームを確認できる。✚ボタンの左右で行動順リストのカーソルを移動させると、フィールド上のカーソルがフェイスアイコンに対応したチームに移動する
勝敗条件	バトルの勝敗条件を確認する
コンフィグ	メッセージ速度や移動速度などの設定を変更できる

SYSTEM システム解説 バトルパート解説

チームの行動順

チームの行動順は、基本的に行動順が回ってきたときにどのような行動を取ったかで、つぎの行動順が回ってくるまでの長さが変化する。その場で何もせずに待機すると、もっとも早くつぎの行動順が回ってくる。しかし、移動や攻撃、スキルを使用するなどの行動を取ると、そのぶん遅くなるという仕組みだ。また、妖精の種族特有スキル「おまじない」や「妖精の粉」は、ランダムで有利な効果を発動するが、そのなかには行動順を早める効果を持つものが存在する。



無駄な行動は味方チームの行動順に影響し、敵にチャンスを与えて予想外のピンチを招くことになる。待機なども活用しつつ、慎重に戦おう。

移動

コマンドメニューの中から「移動」を選択すると、フィールド上の移動可能な場所が黄色のマスで表示される。そのうえで各チームの移動力に基づき、実際に移動可能な場所が青色のマスになる。移動後はつぎの行動を決定しない限りキャンセル可能で、移動するまえの場所に戻ることもできる。なお、種族特有スキルのなかには、霊鳥や幻魔のように移動不可の場所を飛び越えて移動したり、魔獣のように移動後に敵を攻撃したあと、再移動できたりするものもある。



「夢幻の具足」や「飛翔」といった障害物を無視する種族特有スキルは、狭い場所で有効だ。各スキルの特徴を理解して、戦闘に役立てるといい。

攻撃

攻撃を仕掛けるときは、基本的に敵チームと隣接する必要がある。移動まえや移動後に隣接していれば攻撃可能で、攻撃パートへと移行してチームメンバー同士の直接戦闘になる。なお、邪龍の種族特有スキルや一部の強敵は、2マス以上離れた位置からも攻撃できる。その際、攻撃を受けたチームは、同等以上の射程がないと、攻撃パートでコマンド入力ができない。



攻撃射程1の場合、前後左右4マスにいる敵に対して攻撃可能。斜めに接した敵には攻撃できない。

イニシアチブの効果

イニシアチブとは、攻撃パートで「速」に上乗せされるボーナス値のこと。攻撃を仕掛けたチームには無条件でこのイニシアチブの効果が発生し、攻撃パートでの行動順が早まるうえ、EXTRA TURN（→P038）の発生確率が上昇する。また、妖獣の種族特有スキル「妖気迅雷」や「妖光一閃」でもこの効果を得ることができる。



攻撃パート移行直前の画面下には、お互いのチームのイニシアチブの効果が表示されて確認できる。

SYSTEM システム解説 バトルパート解説

攻撃パートの情報

攻撃パートでは、基本的に各チームのメンバーにつき1回ずつ、アタック（通常物理攻撃）や各種コマンドスキル、ガードなどの行動が可能で、お互いに直接ダメージを与えて戦う。味方チーム全員のコマンドを選択すると、敵味方問わず、「速」の数値やスキルの効果をもとに行動順が早い者から順に攻撃していく。なお、EXTRA TURNが発生すると、敵味方すべてのチームメンバーの行動が終了した後に、EXTRA TURNが発生したメンバーだけが再行動できる。



攻撃順はコマンドを入力した順番ではなく、さまざまな要素に応じて前後する。そのため、HP回復などは余裕を持って行なう必要がある。

攻撃パート画面の見方

上画面



下画面



●上画面

❶簡易ステータス
チームの簡易ステータス。Lまたは Rボタンで敵味方の切り替えができる

●下画面

❷敵チームのHPやMP
敵チームの残りHPやMP。アイコンはバッドステータス（→P039）を表わす。また、「EXTRA TURN」の表示がある場合は2回行動できることを示す

❸現在のキャラクター
コマンド入力が可能なキャラクター

❹コマンド
アタック（通常物理攻撃）、コマンドスキル、ガードの3種類のコマンド。コマンド名の左のアイコンは属性を表わす（→P039）。コマンドスキルの「HP」や「MP」は、スキルを使用した際に消費する量を示す

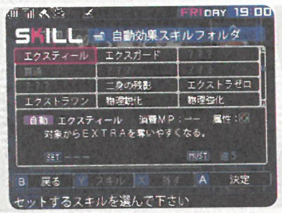
❺HELP
各コマンドの内容の説明

❻味方チームのHPやMP
味方チームの残りHPやMP。敵チームと同様にアイコンはバッドステータスを表わす

EXTRA TURNの発生と消滅

攻撃パートでは、通常の場合ひとりにつき1回ずつしか行動することができない。ただし、EXTRA TURNが発生すると全員の行動が終了したあとに2回目の行動が可能だ。下画面の簡易ステータス付近に「EXTRA TURN」が表示されていると、2回行動できることを示している。

EXTRA TURNは、「速」の高さが影響し、イニシアチブの効果を得ることでその発生率が高まる。また、敵の弱点属性で攻撃したとき、クリティカルが発生したとき、攻撃の無効化や吸収など有利な結果を得たときにも発生する。逆に、敵からこれらの行動を受けた場合は、消滅することもある。なお、チーム内に邪龍や邪神などの悪魔がいる場合は、種族特有スキル「混沌の波動」や「邪念の波動」などの効果でEXTRA TURNが発生しないため、チーム編成のときは注意しよう。



EXTRA TURNの発生や消滅を促す「エクスティール」、「エクスムーブ」などのスキルも存在する。



破壊神の「修羅の業」は、3回行動が可能なDOUBLE EXTRAが発生する効果を持つ。

属性と属性防御

アタックや各種スキルは属性を持っており、相手の属性防御によってダメージ量が変化する。属性防御が弱点の場合は大ダメージ、耐性の場合は小ダメージしか与えられない。また、無効や反射、吸収の場合はダメージを与えられない。

属性の種類



属性防御の種類と効果

種類	効果
―	通常のダメージを受ける
耐性※	受けるダメージを軽減する。魔力属性の場合は状態異常成功率が低下する
無効※	受けるダメージを無効化する
反射	受けるダメージを攻撃した相手に反射する
吸収※	受けるダメージぶんのHPを回復する
弱点	通常よりも大きいダメージを受ける。魔力属性の場合は状態異常成功率が上昇する

※攻撃した側が自動効果スキルの「貫通」を持つ場合、物理属性に対する属性防御の効果は発動しない

バッドステータスの発生

バッドステータスとは、毒やマヒなどの状態異常のこと。一部のスキルはバッドステータスを付与する効果を持っており、攻撃を受けた側に状態異常が発生し、行動が制限されたりダメージを受けたりする。「アムリタ」や「女神の慈愛」などのスキルで回復可能なものもあるが、戦闘が終了すると回復するものなど、バッドステータスの種類によって回復方法は異なる。

バッドステータスの種類と効果、回復方法

種類	効果と回復方法
STONE	石化状態。この状態で攻撃を受けると一定の確率で即死する。リーダーがSTONEになると移動不可。 「アムリタ」や「女神の慈愛」などでの回復や、行動順が回ってきたときに自然治療することがある
PARALYZE	マヒ状態。戦闘中、25%の確率で行動できなくなる。また、攻撃の命中率や回避率が25%に低下する。 「アムリタ」や「女神の慈愛」などでの回復や、行動順が回ってきたときに自然治療することがある
POISON	毒状態。行動順が回るたびに最大HPの20%のダメージを受ける。ただし、HPは0にならない。 「アムリタ」や「女神の慈愛」などでの回復や、行動順が回ってきたときに自然治療することがある
CHARM	魅了状態。チームの味方を通常攻撃で攻撃したり、回復系スキルを持っていると敵のHPを回復したりする。 「アムリタ」での回復や、戦闘終了後に自動的に回復する
FREEZE	凍結状態。戦闘中、行動ができなくなり、敵の攻撃が必ず命中する。 さらに、敵からの物理属性攻撃が必ずクリティカルとなる。 戦闘終了後に自動的に回復する
SHOCK	感電状態。戦闘中、行動ができなくなり、敵の攻撃が必ず命中する。 さらに、敵からの物理属性攻撃が必ずクリティカルとなる。戦闘終了後に自動的に回復する
FORGET	封技状態。一切のコマンドスキルが使用不可になり、アタック（通常物理攻撃）だけが可能になる。 「アムリタ」での回復や、戦闘終了後に自動的に回復する
CURSE	回復不能状態。HPやMPの回復といったスキルの効果が発動しない。 「アムリタ」や「女神の慈愛」などでの回復や、行動順が回ってきたときに自然治療することがある
MOUTH	龍脈の龍専用スキル「丸飲み」で発生する飲まれ状態。行動不能になるほか、この状態で龍脈の龍に攻撃すると巻き添えでダメージの75%を受ける。「アムリタ」での回復や、戦闘終了後に自動的に回復する
ALCOR	アルコル専用スキル「伴星の凶兆」で発生する死兆星状態。チーム全体に影響があり、この状態でダメージを受けると200の追加ダメージが発生する。「アムリタ」での回復や、追加ダメージを受けることで回復する
DEAD	死亡状態。HPが0になると死亡となり、一切の行動が不能になる。また、チームリーダーがDEADになるとチームが消滅する。リーダー以外の仲魔は「リカーム」などで復活でき、リーダーはほかのチームの「リカーム」などで復活できる
4DOWN	アルクトゥルスの固有スキル「クエーサー」で発生する4ダウン状態。チームメンバーの各防御相性を強制的に上書きして弱点にする。「呪詛護法」で主人公が身代わりになるか、死亡すると治療可能
GOHOU	アルクトゥルス戦で主人公が使う「呪詛護法」で発生する状態異常。各チームのリーダーが受けた4ダウンの効果を治癒し、アルクトゥルスの範囲攻撃を主人公が肩代わりする（仲魔は除く）。死亡すると効果が消滅する

フィールド上で使用できるスキル

一部の回復系スキルや種族特有スキルは、フィールド上でコマンドメニューから使用できる。「待機」を選択して行動終了しない限り、行動順が回ってくるたびに1回ずつ使用可能なので活用するといい。ただし、そのぶんつぎの行動順が遅くなる点には注意すること。なお、敵も同様にフィールド上でスキルを使ってくる。攻撃パートでダメージを与えて減らしたHPを回復されたり、種族特有スキルで攻撃を強化したりすることがあるので、その場合は対策が必要だ。



回復系コマンドスキルを複数持っているキャラクターの場合も、行動順が回ってきたときに使用できるスキルはひとつだけだ。

回復系コマンドスキル

「ディア」や「メディア」などのHPを回復するコマンドスキルは、攻撃まえや攻撃後に使用できる。行動を終了するまえに、攻撃パートで受けたダメージを回復して敵の攻撃に備えよう。



ほかの味方チームやNPCのチームもHPを回復できる。危険な状態になったらすぐに回復しよう。

種族特有スキル

移動や攻撃を補助する種族特有スキルは、移動まえに使用することで効果を発揮できる。HPを回復するものは、コマンドスキルと同様に、攻撃まえに加えて攻撃後にも使用できる。



クリティカルを発生させる「凶化」や、移動力を上げる「妖気迅雷」などを使うと、戦闘が有利になる。

仲魔の召喚と帰還

フィールド上のコマンドメニューでは、リーダーがストックから仲魔を召喚したり、仲魔を帰還させることも可能。仲魔が倒されたときにストックから召喚して補充するときや、MPが尽きたときに帰還させるなど、状況に応じて利用しよう。なお、行動順が回ってきたとき、召喚は1回、帰還は仲魔ごとに1回ずつ実行できる。



召喚するには、ストックに別の仲魔が控えている必要がある。また、帰還させた仲魔も再召喚できる。

フィールド上のギミック

一部のバトルフィールドには、瘴気や携帯用メモリーなどのオブジェクトが配置されていることがある。その場合、オブジェクトの真上に乗ったり隣接したりすると特殊なコマンドが追加され、破壊や取得といった行動ができる。なお、これらの行動をとっても行動終了にはならず、その直後にほかの行動を取ることが可能だ。



敵増援を出現させる瘴気などは、早めに破壊しておけば、そのあとの戦闘を有利に進められる。

リーダーの死亡でチーム全滅

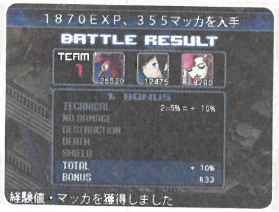
敵味方を問わず、攻撃パートでリーダーが倒されると、ほかのメンバーが残っていてもチームが消滅する。敵チームのリーダーのみを倒した場合は、倒していない敵の経験値やマッカを半分ずつ獲得できる。なお、リーダーはチーム内に生存メンバーがいると受けるダメージが軽減され、生存者数が多いほど軽減率が高まる。



余裕があるときは、さきにリーダー以外の敵を倒して、経験値やマッカを多く稼ぐようにするといい。

バトルリザルト

攻撃パートの終了後に、バトルリザルト画面へ移行する。攻撃パートで敵を倒していると、倒した敵に応じて経験値やマッカをここで獲得する。その際、経験値は戦闘不能者を含めた全員が獲得できる。なお、倒した敵のレベルが味方よりも低いほど獲得経験値は減少するが、高いレベルの敵を倒しても獲得経験値は増加しない。



バトルリザルト画面では、獲得経験値やマッカのほか、詳細なマッカボーナス情報も表示される。

マッカボーナス

バトルリザルトでは、攻撃パートでの行動内容によって、獲得するマッカが増減するマッカボーナスが発生する。敵を倒したときに獲得できるマッカ以外に、下表のマッカボーナスが加算されたものが、実際に獲得できるマッカだ。多くのマッカを稼げるように、マッカボーナスを意識しながら戦うといい。

なお、「DEATH」や「SHIELD」のように、味方に不利な行動を取ると、マッカボーナスが減少する。ただし、マッカボーナスの下限は+0%までになっているため、敵を倒して獲得できるマッカの基本額よりも減ることはない。

マッカーボーナスの種類

種類	内容
TECHNICAL	EXTRA TURNの発生回数と消滅回数で、「(発生回数−消滅回数)×5%」追加
NO DAMAGE	ダメージを受けずに戦闘を終了すると30%追加
DESTRUCTION	1回の攻撃で敵3体を倒すと30%追加
DEATH	仲魔が死亡すると30%減少
SHIELD	属性防御の吸収、反射、無効が発生すると、味方の場合は最大で20%追加。敵の場合は20%減少

バトルパート終了時のボーナス

バトルパートをクリアすると、イベントバトルの場合は一定の経験値とマッカ、フリーバトルの場合は一定のマッカをそれぞれボーナスとして獲得できる。ストーリーが進行するごとにこのボーナスは増えていくので、デビオクや悪魔全書でマッカが必要になったら、フリーバトルに挑んでマッカを稼ぐのがおすすめだ。

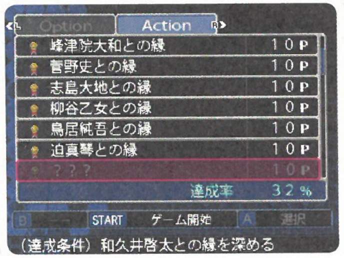


高レベルの悪魔ほど、デビオクや悪魔全書での費用も高くなるので、フリーバトルでマッカを稼ごう。

2周目以降の引き継ぎと追加要素

セプテントリオン編かトリアングルム編のどちらかのストーリーをクリアすると、サバイバーズ・アワードによりプレイ中に取った行動に応じたポイントを獲得できる。そのポイントを使って、さまざまな要素を追加した状態で別のストーリーや2周目以降をプレイすることが可能だ。

また、2周目以降の追加要素として、新たな強敵が出現する一部の隠しバトルが解放されるため（→P340）、同じストーリーを選んだ場合でもやり込み要素が増えていくので挑戦しよう。



マルチエンディング形式なので、1周目だけですべての要素を引き継いだり追加したりすることは難しい。何度も周回してやり込もう。

Actionの種類と条件、獲得ポイント

種類	条件	ポイント
初エンディング	初めてエンディングを迎えた	30P
栗木ロナウドとの縁	ロナウドとの縁をステージ5まで深めた	10P
新田維緒との縁	イオとの縁をステージ5まで深めた	10P
峰津院大和との縁	ヤマトとの縁をステージ5まで深めた	10P
菅野史との縁	フミとの縁をステージ5まで深めた	10P
志島大地との縁	ダイチとの縁をステージ5まで深めた	10P
柳谷乙女との縁	オトメとの縁をステージ5まで深めた	10P
鳥居純吾との縁	ジュンゴとの縁をステージ5まで深めた	10P
迫真琴との縁	マコトとの縁をステージ5まで深めた	10P
和久井啓太との縁	ケイタとの縁をステージ5まで深めた	10P
伴亜衣梨との縁	アイリとの縁をステージ5まで深めた	10P
秋江譲との縁	ジョーとの縁をステージ5まで深めた	10P
九条緋那子との縁	ヒナコとの縁をステージ5まで深めた	10P
アル・サダクとの縁	アル・サダクとの縁をステージ5まで深めた	10P
悪魔全書セミコンプリート	合体解禁が不要な悪魔をすべて悪魔全書に登録した	200P
悪魔全書コンプリート	悪魔全書の登録率を100%にした（配信除く）	400P
スキルコンプリート	クラック可能なスキルをすべて習得した	250P
管理者からの解放	ダイチたちとともに世界を管理者から解放した	30P
実力主義の実現	ヤマトたちとともに実力主義の世界を実現した	30P
平等主義の実現	ロナウドたちとともに平等主義の世界を実現した	30P
新世界の創造	アル・サダクたちとともに新たな世界を創造した	30P
世界の復元	仲間たちとともに破壊される前の世界を復元した	30P
フリーバトル0	フリーバトルを一度も行わずにエンディングを迎えた	120P
撃破者0	バトル中、ひとりも撃破されずにエンディングを迎えた	200P
大団円	憂う者を除く全員を仲間にして世界を復元した	300P
ときのおきなを撃破	ときのおきなを撃破した	30P
ネビロスを撃破	ネビロスを撃破した	60P
リリスを撃破	リリスを撃破した	90P
ベリアルを撃破	ベリアルを撃破した	120P
ベルゼブブを撃破	ベルゼブブを撃破した	150P
アリスを撃破	アリスを撃破した	200P
ダブルクリア	セプテントリオン編とトリアングルム編をクリアした	90P
峰津院都との縁	ミヤコとの縁をステージ5まで深めた	10P
見守る者	主人公が世界の管理者となった	30P
終わりなき闘争	管理者と戦い続ける道を選んだ	30P
ブレイクレコード	管理者のいない新世界を創造した	30P
ティコを撃破	ティコを撃破した	300P

Optionの種類と内容、必要ポイント

種類	内容	ポイント
仲魔1体と再契約	任意の仲魔1体を引き継ぐことができる	50P
仲魔4体と再契約	「仲魔1体と再契約」獲得後に選択可能で、任意の仲魔4体を引き継ぐことができる	150P
仲魔8体と再契約	「仲魔4体と再契約」獲得後に選択可能で、任意の仲魔8体を引き継ぐことができる	250P
仲魔全部と再契約	すべての仲魔を引き継ぐことができる	500P
スキルの継承	クラックしているスキルを引き継ぐことができる	30P
マッカの継承	所持しているマッカを引き継ぐことができる	160P
出品リストの継承	デビオクの出品リストを引き継ぐことができる	10P
経験値制限解除	レベルの低い敵からの獲得経験値の減少が無効化される	30P
悪魔全書1割引	悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが1割引になる	40P
悪魔全書3割引	「悪魔全書1割引」獲得後に選択可能で、悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが3割引になる	120P
悪魔全書半額	「悪魔全書3割引」獲得後に選択可能で、悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが半額になる	200P
合体LV制限解除	主人公よりレベルの高い悪魔の合体が可能になる（Lv99まで可能）	60P
火曜日の新たな敵	（セプテントリオン編）火曜日に新たな悪魔『高貴なる死霊使い』が現われる	30P
御霊の合体解禁	邪教の館.exeで御霊の合体が解禁される	30P
ティコの挑戦	（トリアングルム編）ニカイアナビゲーターからの挑戦を受けられる	30P

サバイバル基礎知識

基本的な知識を身につけておけば、クリアへの道が近づく。重要な局面において押さえておくべき知識を、要素ごとにまとめているので参考にしてほしい。

アドベンチャーパートの進め方

アドベンチャーパートで、制限時間が設定されているイベントは、一定期間を過ぎると消滅する。仲間が加入するための必須イベントは、逃すと仲間が死亡する恐れがある。また、重要人物との親密度を上げる縁イベントでは、前提になっているイベントを発生させないとつぎのイベントが発生しない場合もあるので、イベントの発生期間を逃さないように注意すること。P052から始まるストーリー解説や、P427から掲載している縁イベントリストを参考にして進めよう。



本作のイベントは膨大な数に及ぶ。ゲームを進めていくと、複数のイベントが同時に発生することもあるので、重要なものを優先すること。

イベント選択のポイント

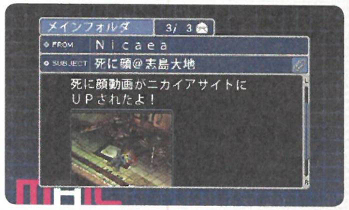
セプテントリオン編でもっとも重要なのは、死に顔動画関連のイベント。このイベントを取り逃すと、本来仲間に加わるはずの人物が死亡するため、その周回では仲間にできなくなる。下表にあるとおり、仲間を生存させるために必要なイベントは決まっているので、その時間帯にイベントが出現したら最優先で救出に向かうこと。

また、ルート分岐やエンディングに影響する縁関連のイベントも重要だ。必須イベントに比べると消滅までの期間は長めだが、こちらも逃さず発生させておくこと。悪魔コンプリートを目指すなら、合体解禁のイベントも発生させよう。

イベント選択の優先度

①必須イベントを優先する

②仲間との親密度を上がるイベントを発生させ、縁のステージをランクアップさせる



ニカイアから死に顔動画のメールを受信したら、何よりも優先して仲間の救出に向かうこと。

仲間を生存させるために必須のイベント

名前	日数	時間	必要イベント
ケイタ	2ND DAY	14:00～14:30	「甚大な被害」を発生させる
		14:30～15:00	「激闘なにわ魂」を発生させる
ジュンゴ	3RD DAY	11:00～12:00	「メモリを求めて」を発生させる
		12:30～13:00	「ダイチの救出」を発生させる
ジョー	4TH DAY	15:30～16:30	「ジョーの捜索」を発生させる
		16:30～17:00	「電源落ちてマシタ」を発生させる
オトメ	5TH DAY	14:30	「予期せぬ敵対」を発生させる ※1
イオ	6TH DAY	12:30～15:30	「イオの決意」クリア時にイオとの親密度が110以上 ※2
		18:30	「イオの決意」未発生の場合、「龍脈の龍」クリア時にイオとの親密度が190以上 ※2
マコト	6TH DAY	22:00～22:30	「ロナウド立つ」を発生させ、戦闘中にロナウドを味方にしない ※3

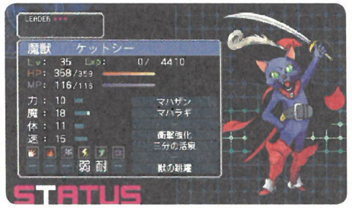
※1 ジョー死亡時、「予期せぬ敵対」は必須イベントとなり生存
※2 ジュンゴ死亡時、「イオの決意」が必須イベントとなり親密度に関係なく生存
※3 ケイタ死亡時、「ロナウド立つ」が必須イベントとなり戦闘中にロナウドを味方にしても生存

デビオクの有効活用方法

デビオクは、仲魔を増やして戦力の強化を図ったり、悪魔合体でより能力が高い悪魔を誕生させたりするうえで欠かせない要素のひとつ。限りあるマッカのなかで、なるべく安い金額でライバルたちとのオークションに競り勝ち、能力が高い悪魔を入手するためには、いくつか押さえておくべき秘訣がある。そのための方法をいくつか紹介するので、プレイに活用しよう。

評価が高い悪魔を落札しよう

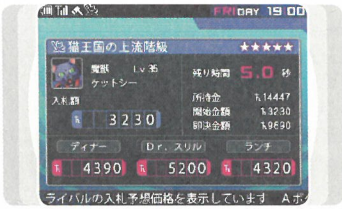
出品される悪魔は5段階の評価に分かれており、評価が高いほど優れた能力を持っている。評価が高い悪魔は、本来なら未習得のスキルを最初から習得しているため、即戦力になるうえに、悪魔合体でスキルを継承したいときに育てる手間を省ける。スキル継承が目的の場合は、費用がかかっても評価が高い悪魔を落札しよう。



評価が★5つの悪魔の場合、通常では育てても覚えないスキルを習得していることがある。

ライバルの表情アイコンを見てから金額を提示しよう

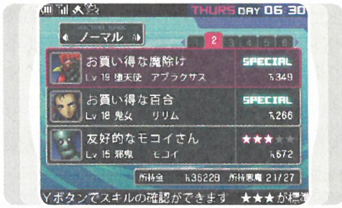
デビオクのライバルたちは、オークション時の表情アイコンの種類で、積極的、普通、消極的のいずれかをうかがい知ることができる。5秒間という制限時間のギリギリまで粘り、ライバルの表情を見てから金額を提示しよう。ライバルが積極的なら彼らの予想金額より多めに、消極的なら少なめにマッカを投入して落札するといい。



複数のライバルがいる場合は、予想金額がいちばん高いライバルに合わせて提示する金額を決めよう。

スペシャルオークションを活用しよう

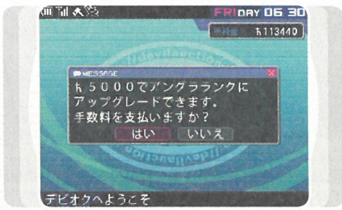
スペシャルオークションは、格安で悪魔を入手したり、高い能力の悪魔を入手するチャンス。ただし、ひとつのオークションに参加すると、別の悪魔のオークションも同時進行で開催される。必要な悪魔のオークションに最優先で参加し、マッカや悪魔のストックに余裕がある場合は、そのあと別のオークションに参加しよう。



突発的に開催されるスペシャルオークションは積極的に参加して、効率よく戦力を補強しよう。

会員ランクをグレードアップさせて出品悪魔を増やそう

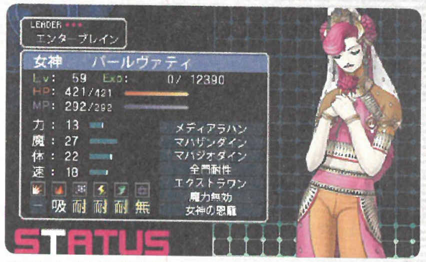
会員ランクがグレードアップすると、ランクごとに出品される悪魔の種類が増えていく。高レベルの悪魔も出品されるようになり、悪魔合体でさまざまな悪魔が作りやすくなるため、積極的にデビオクを利用するといい。ただし、1周目のプレイでは主人公のレベルを超える悪魔は合体できないので、無理に数を集める必要はない。



ランクアップのために大量のマッカが必要になるが、戦力を増強するために上げておくべきだ。

悪魔合体のポイント

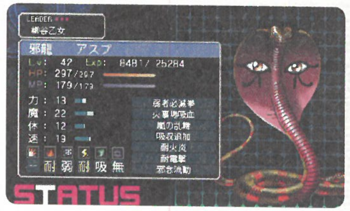
悪魔合体では、スキルの継承が重要なポイントになる。合体元の2体の悪魔から合体後に誕生する悪魔にスキルを継承させれば、弱点をなくして攻撃の種類を増やすなどの効果が得られる。成長した能力値を引き継ぐこともでき、より強力な悪魔を誕生させることが可能だ。ただし、悪魔は初めからすべてのスキルを習得しているわけではない。戦闘に参加させてスキルを習得させるか、デビオクでスキル習得済みの悪魔を入手してそのスキルを継承しよう。



合体は高レベルの悪魔を誕生させるだけでなく、合体元の悪魔の能力を継承させて攻撃系スキルを増やし、弱点をなくすことがポイントだ。

スキル継承で弱点をなくそう

ほとんどの悪魔はいずれかの属性に弱点を持っており、戦う敵によっては大ダメージを受けやすい。しかし、耐性や無効など、属性防御の自動効果スキルを継承させれば弱点をなくせる。自動効果スキルは最大で3つしかスロットに空きがないので、すべての弱点をなくすことは難しいが、できる限り減らすこと。火炎、氷結、電撃、衝撃に耐性を得られる「全門耐性」などを活用しよう。



とくにバッドステータスが発生しやすい氷結や電撃、魔力属性は、優先的に耐性を強化しておくといい。

悪魔のパラメータに適したスキル継承をしよう

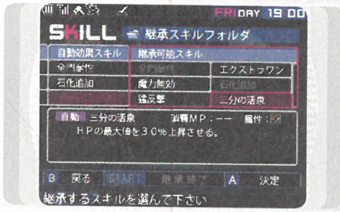
攻撃系のコマンドスキルは物理系か魔法系の2種類に大別されるが、与えるダメージの大きさに影響する能力値が、物理系と魔法系では異なる。また、同じ物理系の場合でも「力」が高いほどダメージが上昇するタイプや、「体」が高いほどダメージが上昇するタイプなど、影響する能力値はスキルによって異なる。継承させるスキルの説明をよく読み、スキルを継承する悪魔の能力値に適したものを選んで、悪魔が攻撃時により威力を発揮できるように気を配るといい。



継承させるスキルを、より効果的に発揮させるには、事前にスキルを継承する悪魔の能力値をしっかりと確認しておく必要がある。

アドオン機能を活用しよう

アドオンは、悪魔合体時にさまざまなプラスの効果をもたらす、強化には欠かせない要素のひとつ。とくに各種スキルのアドオンセットは、クラックしたことがあるスキルを合体時に継承できるので非常に便利だ。合体元の悪魔に継承させたいスキルがない場合、このアドオンセットを使えば、必要なスキルを補うことができる。



スキルスロットに空きがない場合も、コマンド解放や自動効果解放で空きを作ることができる。

仲間や悪魔のスキル選択のポイント

仲間にスキルをセットしたり、悪魔のスキルを継承させたりするうえで重要なポイントは、その仲間や悪魔の能力値と特長が合っているかという点。それを踏まえたうえで、揃えておくべきスキルが右記のものである。バトルにおいて危険なのは、弱点を突かれてバッドステータスによる行動不能やクリティカルが発生すること。敵のEXTRA TURN発生にもつながるので、チーム全体にピンチを及ぼしかねない。攻撃よりも守りを重視したスキルを揃えておこう。

共通のおすすめスキル

- 弱点を消す属性防御スキル
- EXTRA TURNを発生させるスキル
- HP回復系スキル
- HPやMPの最大値を増やすスキル
- バッドステータスを発生させにくくするスキル
- バッドステータス回復スキル

物理攻撃を得意とする仲間や悪魔のスキル選択

物理攻撃を得意とする仲間や悪魔の場合は、どの能力値が高いとコマンドスキルの効果がより発揮できるのかに注目しよう。右表にあるとおり、同じ物理攻撃でも影響する能力値が異なるため、能力値とスキルが最適の組み合わせになるように選ぶこと。自動効果スキルでは、物理攻撃系のコマンドスキルがHPを消費して発動することが多いため、「一分の活泉」などHP最大値を増やすものがあるといい。さらにクリティカル率を上げる「英霊の加護」や物理攻撃の威力を上げる「物理鋭化」などのスキルも有効だ。なお、物理属性の攻撃は魔法のように弱点を突くことが難しいため、EXTRA TURNが発生しやすくなったり敵から奪えるスキルを使い、攻撃回数を増やして大ダメージを狙う方法がおすすめだ。

物理系のおすすめスキル

スキルの種類	スキル	注目パラメータ
コマンドスキル	必中みね打ち	「力」が高い
	捨て身の一撃	
	なぎ払い	
	渾身の一撃	
	絶妙打	「体」が高い
	暴れまくり	
	百裂突き	「速」が高い
自動効果スキル	●●の活泉系	–
	双手	
	英霊の加護	
	エクスティール	
	エクストラワウン	
	物理鋭化	

魔法攻撃を得意とする仲間や悪魔のスキル選択

魔法攻撃を得意とする仲間や悪魔の場合、コマンドスキルのダメージは「魔」の能力値に依存するため、物理攻撃ほど複雑ではない。魔法スキルを選ぶときは、同じ属性のものを複数持つよりも、異なる属性のものを持っていたほうが、敵の属性防御の影響を受けにくく戦いやすい。また、マハ系や乱舞系の魔法スキルは複数の敵に一度に攻撃できるメリットがあるが、1体でも属性防御が耐性以上の敵がいると、攻撃した敵にEXTRA TURNが発生する危険性が生じてしまう。そういった状況に対応できるように、単体攻撃と複数体攻撃の魔法スキルの両方を用意し、敵のチーム編成によって使い分ける必要がある。

魔法系のおすすめスキル

- 火炎、氷結、電撃、衝撃といった各種属性魔法
- 「●●の嵐」系の複数回攻撃可能な魔法
- 「●●の魔脈」系のMP最大値を増やすスキル
- HP回復系スキル



チーム内に1体は、HP回復系のスキルを持つメンバーを入れて、いつでも回復できるようにしよう。

チーム編成のポイント

チーム編成では、敗北条件に関わるリーダーがいるチームには、なるべく能力が高い仲魔を加えて、敵の攻撃からリーダーの身を守れるようにしておくこと。また、予備戦力の悪魔を複数ストックしておけば、強敵との戦闘の際に戦闘不能になったり、仲魔のMPが尽きたりしたときに、召喚で補充や交代ができる。なお、緑のステージが4になると、悪魔添付を利用して主人公と仲間のあいだでお互いに悪魔を送り込めるため、チームの戦力が落ちたときにピンチを回避しやすくなる。

弱点がかぶらないチーム編成を心がけよう

仲魔が弱点を攻撃されると大ダメージを受けるだけでなく、敵にEXTRA TURNが発生する危険があり、2回の行動のチャンスを与えて危機的状況に陥る可能性がある。さらに、同じ弱点を持つ仲魔が2体いる場合、複数の敵に同じ魔法で攻撃されるとそれだけ敵に攻撃の機会を与えることになり、チームが壊滅しかねない。同じチーム内では、弱点が重複しないようにメンバーを編成し、ダメージをできる限り最小限に食い止めよう。また、敵が持つスキルの属性を事前にチェックして、仲魔が弱点を持っているチームはその敵との戦闘を回避するといった戦法も重要だ。



敵に攻撃の機会を何度も与えることは、チームが全滅する危険性を高めることにつながる。能力は重要だが、弱点属性も重視して編成しよう。



同じ属性のスキルで複数の悪魔から攻撃を受けそうな場合、弱点属性を持っているチームは戦闘しないように立ち回ることもひとつの手だ。

回復役をチーム内に1体は揃えておこう

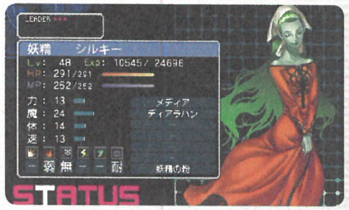
味方のHPが減ったとき、HP回復系のスキルで別の味方チームを回復することもできる。しかし、行動順が敵味方入り乱れて進むバトルパートでは、回復するタイミングがいつ訪れるか把握しにくい。各チーム内にひとりはHPを回復できる仲間や仲魔を用意しておき、いつでも回復可能な態勢を整えておくことが重要だ。



「ディア」や「メディア」など、攻撃パートでも使えるHP回復系のコマンドスキルがあると非常に便利。

予備戦力の仲魔を用意しておこう

戦闘が長引くと、仲魔のMPが尽きたり、戦闘不能になる場合があるが、予備戦力の悪魔をストックしておけば、そのような状況に対応できる。また、敵の弱点属性を突けないときに、相性がいい悪魔を召喚すれば戦況を有利に進めることも可能になるため、チームメンバー以外にも複数の悪魔をストックしておくのがおすすめだ。



予備戦力として、各属性の攻撃系スキルを持つ悪魔や、回復系スキルを持つ悪魔を用意しておこう。

仲間の種族特有スキルを活用しよう

敵の脱出を阻止することが目的の戦闘や、障害物が多いフィールドなどでは、移動力が上がる「妖気迅雷」や、障害物を無視して移動できる「夢幻の具足」など、移動系の種族特有スキルがあると便利だ。また、「瞬転の舞」のように効果範囲内の味方のチーム同士の場所を入れ替えるものも、ピンチの局面で緊急退避に使える。「女神の慈愛」や「おまじない」などのチーム全体のHPを回復できるスキルも、チームが全滅する危険を減らすために揃えておこう。

おすすめの種族特有スキル

系統	種族	種族特有スキル
移動系	霊鳥	飛翔
	魔獣	獣の跳躍
	妖獣	妖気迅雷
	神獣	瞬転の舞
	幻魔	夢幻の具足
回復系	女神	女神の慈愛
	妖精	おまじない
	鬼女	献身

有効な種族の組み合わせ例

魔獣＋妖獣

移動力を重視した組み合わせ。妖獣が持つ「妖気迅雷」や「妖光一閃」でチームの移動力を増やして、敵チームに一気に接近して攻撃。さらに、魔獣が持つ「獣の跳躍」や「跳躍自在」で残りの移動力を使えば、ふたたび距離を取れるため、ヒット&アウェイで戦うことが可能。



移動力強化だけならば霊鳥との組み合わせでもいいが、攻撃後に戻れる魔獣のほうが安全に戦える。

妖獣＋幻魔

移動力を重視したヒット&アウェイを得意とする組み合わせ。妖獣の移動力で敵チームに接近して攻撃し、そのあとに幻魔の「真・夢幻の具足」を使って、味方の隣接マスへ移動して距離をとる戦い方が可能。その際、移動先の味方チームは攻撃する敵チームから離れておこう。



移動不可の地形を跳躍で飛び越えられるため、バトルフィールドの地形に左右されない戦いが可能。

邪龍＋鬼神

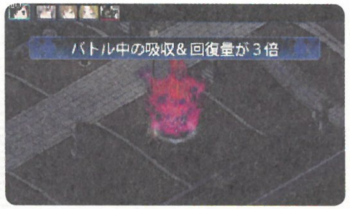
邪龍の「邪念の波動」や「邪念流動」の効果による射程の長さを活かし、敵から反撃を受けずに攻撃できる。さらに、鬼神との組み合わせで「鬼神双手」や「鬼神無双」による2回行動が可能なため、一方的にダメージを与えられる。敵の弱点を突けば、一気にチーム全滅も狙える。



この組み合わせは接近戦が弱点なので、敵に接近しすぎないように距離を取りつつ戦う必要がある。

女神＋魔王

MP消費を抑えられる組み合わせ。女神の「女神の慈愛」や「女神の恩寵」で広範囲のHPを回復し、その際に減ったMPを魔王の「覇王の盟約」や「覇王の密約」で回復する。魔王の代わりに堕天使を組み合わせて、「いけにえの盟約」や「堕天の烙印」でMPを回復するのも手だ。



「覇王の密約」は回復の効果を3倍に上げる効果もあり、ピンチのときに一気に回復できる。

SYSTEM システム解説 サバイバル基礎知識

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

バトルパートの進め方

バトルパートを勝ち抜くために、いくつか覚えておくべきポイントがある。ここで紹介している要素と、P056からのストーリー解説を参考にすれば、強敵を倒すことも難しくはない。フリーバトルで経験値を稼いでレベルを上げつつ、優れた悪魔を仲魔に加えて、チーム全体の強化を図ろう。どうしても勝てない場合は、最終手段として難易度を「福音」にする手もある。

攻撃まえに敵の防御属性をチェック

敵に攻撃を仕掛けるまえに、必ず属性防御を確認しておくこと。味方チームのメンバーが持つスキルの属性で有効にダメージを与えられるか、敵のスキルの属性が弱点の仲魔はいないかをチェックしよう。属性の相性が悪い場合は意図的に攻撃を仕掛けずに、相性がいい別の味方チームに任せるといった判断も戦略のひとつだ。



攻撃まえに敵味方のステータスやスキルを見比べ、弱点を突けるようなら攻撃を仕掛けるといい。

地形を利用して敵チームの移動を制約しよう

行動順によっては、連続で敵チームが行動することもあり、ひとつの味方チームが複数の敵チームから攻撃を受ける危険がある。そうならないためにも、意図的に行動範囲が狭い地形で敵チームを待ち構えて、敵の移動範囲を制限するといい。また、逃げる敵に対しても、味方で壁を作って移動を妨げるといった方法が有効だ。



行動範囲が狭いマップは味方の動きも制限されるが、逆に利用して効果的に敵チームを撃破しよう。

攻撃を仕掛けてイニシアチブの効果を得よう

スキルの効果を除き、基本的に攻撃を仕掛けたほうがイニシアチブの効果を得られ、攻撃パートでのバトルを有利に進められる。移動後にこちらから攻撃が仕掛けられない場合は、意図的に敵の移動範囲も含んだ射程外で待機し、敵が接近してきたところへつぎのターンで攻撃を仕掛けたほうが有利に戦うことができる。



Ⓧボタンで敵の移動範囲を確認し、敵のターンで攻撃が届かない場所に待機して誘い込んでから攻撃。

戦闘フィールドでのHP回復を活用しよう

攻撃パートで味方チームがダメージを受けて戦闘が終了した場合は、行動を終了するまえにHPを回復して、敵チームからの攻撃に備えるといい。毒やマヒといったバッドステータスも同様で、影響を長いターン受け続けると非常に危険だ。「アムリタ」や「女神の慈愛」などが使える悪魔がいるならば、すぐに回復すること。



回復は、攻撃パートで行なうと攻撃の手数が減るので、戦闘終了後にフィールド上で使うといい。

SYSTEM システム解説 サバイバル基礎知識

EXTRA TURNの発生や消滅を狙おう

味方にEXTRA TURNが発生すると、戦闘中に2回行動でき、大ダメージを与えるチャンスとなるが、敵に発生すると非常に危険。敵にEXTRA TURNが発生した場合は、「エクスムーブ」を使うと、このスキルを使用したメンバーにEXTRA TURNが移るため、ピンチをチャンスに変えられる。ほかにもEXTRA TURNに関わるスキルを活用すれば、有利に戦うことが可能だ。

EXTRA TURNの発生や消滅に有効なスキル

スキルの種類	スキル名
コマンドスキル	エクスムーブ
自動効果スキル	エクスティール
	エクスガード
	エクストラワン
先制発動スキル	S疾風の秘法
	修羅の業
種族特有スキル	修羅の宿命
	龍胴固め

味方チームが孤立しないように行動しよう

敵味方の行動順が入り乱れて進むバトルパートでは、味方の1チームが突出して単独行動を取ると、複数の敵チームから集中攻撃を受ける可能性が高い。味方チームはなるべく足並みを揃えて行動し、複数の味方チームで敵の1チームを攻撃するために、離れず戦うようにしよう。味方のチーム同士がお互い近い距離を保ち、別の味方チームの回復系スキルが届く範囲で行動すると、攻撃パートでHPが減って回復できないときに、別チームのサポートを受けられる。



逃げる敵を追いかけるような状況を除き、味方チームの単独行動は危険。敵チームと何度も戦うことになるため、つぎの行動順も遅くなる。

敵チームのリーダーを狙おう

敵を効率よく倒していきたいときは、いきなり敵チームのリーダーを狙うのもひとつの手だ。経験値やマッカは減るが、味方の戦力を消耗せずに戦えるというメリットがある。ただし、「騎士の精神」などのリーダーを守るスキルを持つ敵がいる場合は、リーダーに直接攻撃してもダメージが軽減されるので要注意。チーム全体にダメージを与えるスキルを使ったり、メンバーの防御効果を無視する「暗殺拳」で攻撃したりして、効果を発揮させずにダメージを与えよう。



ほかの敵は無視してリーダーをいきなり襲撃すれば、味方のHPやMPをあまり減らさずに戦える。敵チームの数が多いバトルパートでは有効な戦法だ。

強敵の固有スキルに注意しよう

強敵のなかには、専用の固有スキルを持つものが存在する。これらの固有スキルは、射程を通常より長くしたり、特殊なバッドステータスを付与したりといった、さまざまな効果を持っている。バトルパートが始まったら、まっさきにボス的存在が持つスキルを確認し、回復手段の確保や耐性強化など、必要に応じて対策を練ること。



強敵の固有スキルの攻撃力は絶大。なるべく攻撃を受けることのないように位置どり、立ち回ろう。

STORY

ストーリー



ストーリー解説

ストーリーのなかで発生するすべてのイベントの情報と、バトルの解説を掲載。ゲームを効率よく進めたいときやつまづいたときにチェックしてほしい。

DAYイベント解説ページの見方

◆DAYイベント解説ページ



❶ゲーム中の日付、サブタイトル、ストーリーの概要

❷その日に発生するイベントのなかで、ストーリーを進めるにあたってとくに重要なものを解説している

❸その日に発生するイベント一覧。詳細は右ページを参照

❹その日に発生するイベントのタイムチャート。詳細は右ページを参照

◆イベントナンバーについて

[必S7T-01]
❶❷❸❹　❺

本書では、独自につけたナンバーを各イベントに割り振っている。イベントナンバーは以下の規則に基づきつけている

❶イベントの分類。それぞれが表わす意味は以下のとおり
必…必須イベント　任…任意イベント
F…フリーバトル　絆…絆イベント

❷セプテントリオン編とトリアングルム編の区別。Sがセプテントリオン編、Tがトリアングルム編

❸イベントが発生する日付を表わしている。また絆イベントのみ対象キャラクターを表わしており、1…ダイチ、2…イオ、3…ジョー、4…マコト、5…ヤマト、6…ケイタ、7…ヒナコ、8…アイリ、9…ジュンゴ、10…フミ、11…オトメ、12…ロナウド、13…アルコル、14…デラデカ（セプテントリオン編）かミヤコ（トリアングルム編）になっている

❹ルート。ストーリーがルート分岐する場合のみ表記し、セプテントリオン編はT…東京ルート、O…大阪ルート、N…名古屋ルート、A…アルコルルート、R…回帰ルートを、トリアングルム編はK…管理ルート、S…修羅ルート、C…創造ルートを意味している

❺通し番号。各分類、日数またはキャラクター別の通し番号で、イベントが発生する順になっている。一定の発生順にならないフリーバトルに関しては、アルファベットで表記している

◆イベント一覧

❺	❻イベント名	❼時間帯	❽場所	❾備考
必S1-01	死に顔動画	13:00	渋谷 半蔵門線ホーム	解説はP058
必S1-02	交通機関の沈黙	13:30～15:30	渋谷 Q-TRONT前	―
必S1-03	避難所の様子	13:30～15:30	渋谷 宮下公園	―
必S1-04	ドゥベ	16:00	六本木 ヒルズ	―
必S1-05	イオとの合流	16:30	東京駅 中央口	―
必S1-06	ダイチの危機	17:00～17:30	浅草 仙草寺	解説はP060
必S1-07	ジプス東京支局	17:30～18:00	永田町 議事堂	―
必S1-08	男の名はジョー	18:00～18:30	霞ヶ関 日比谷公園	解説はP062
必S1-09	ダイチの男気	19:00～20:00	新橋 SL広場	解説はP064
必S1-10	就寝	21:00	永田町 東京支局	―
任S1-01	謎の女	14:00～15:30	渋谷 南口	―
任S1-02	新宿方面の様子	14:00～16:30	新宿 チネシティ広場	―
任S1-03	不思議な男	14:30～17:00	新宿 神無伎町	―
任S1-04	戻ってくる人々	15:00～17:00	池袋 サンセット通り	―
任S1-05	自衛隊の避難勧告	17:00～19:30	港区 芝公園	[必S1-09]後消滅
FS1-A	フリーバトルA	18:00～18:30	浅草 仙草寺	[必S1-07]後。解説はP066
FS1-B	フリーバトルB	19:00～21:00	渋谷 宮下公園	解説はP067

❺イベントナンバー。詳細は左ページ参照

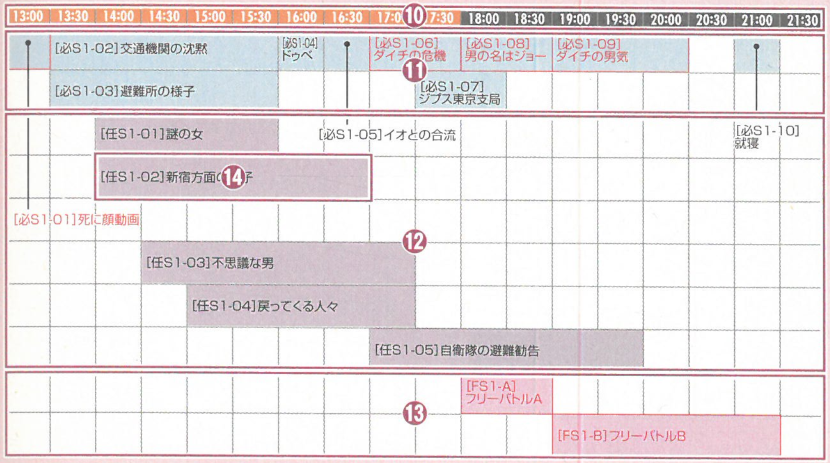
❻イベント名

❼イベントが出現する時間帯。ただし条件により変動したり、出現時間内であっても一時的に消滅する場合がある

❽イベントが発生する場所

❾イベントに関するその他の情報。出現時間帯の変動や一時消滅の条件についてもここに記載している

◆イベントタイムチャート



❿時間帯。1マスはイベント発生により経過する時間と同じく、30分刻みとなっている

⓫必須イベントのタイムチャート

⓬任意イベントのタイムチャート

⓭フリーバトルのタイムチャート

⓮イベントナンバーとイベント名を表記したバーで、イベントが出現している期間を表わしている。なお、イベント中にバトルが発生するものについては、バーの枠を赤で表記している

バトル解説ページの見方

◆イベントバトル解説ページ



◆フリーバトル解説ページ



❶本書で独自につけたイベントナンバー(→P052)。イベント一覧やイベントタイムチャートと対応している。なお、[必S7O-03]と[必S7N-03]のように、日付や通し番号が共通でルートのみ異なる場合は、[必S7ON-03]のようにまとめて表記している

❷イベントが発生する日時

❸イベント名と、ストーリーの概要。連戦が行なわれるイベントについては、バトル順に合わせて①～③の通し番号を表記している

❹バトルに出撃できるキャラクター。背景が赤いものは強制出撃、青いものは任意に選択して出撃できることを表わしている。なお、途中で死亡するなどして仲間にいない場合は出撃できない

❺各バトルの情報。詳細は以下のとおり

勝利条件…この条件を満たすとクリアになる。例外的にバトル中に条件が変更になる場合があるが、それについては解説で触れている

敗北条件…この条件を満たすとゲームオーバーになる

出撃条件…バトルに必ず出撃させなくてはならないメンバー

増援出現条件…敵増援の出現条件と、条件を満たすことで出現する敵

クリアボーナス…バトルクリア時に獲得できる経験値とマッカ。チーム内に入っているキャラクターは、死亡していてもボーナスは獲得できる

❻マップ名

❼バトルが行なわれるマップ。マップ内のアイコンが表わす意味は以下のとおり

- ❶…イベントバトルにおける初期配置の敵
- ❶…敵の増援
- ●…フリーバトル時の敵が配置される可能性がある場所
- ■…味方出撃位置
- ■…NPC出撃位置
- ■…瘴気
- ■…目標地点、または携帯用メモリーが配置される場所

❽バトルを有利に行なうために、出撃まえに準備しておきたい仲魔やスキルの情報

❾バトルに勝利するための解説

❿バトルに出現する敵のデータ。各項目が表わす意味は以下のとおり。なお、各チームデータは、上からリーダー、左側の仲魔、右側の仲魔の順に記載している

No…敵のチームの番号。マップ中のアイコンと対応している

移…敵チームの基本移動力。メンバーを倒すと変動する場合がある

Lv…敵チームのメンバーのレベル

種族…敵チームのメンバーの種族

名称…敵チームのメンバーの名称

HP…敵チームのメンバーのHP

MP…敵チームのメンバーのMP

- …物理属性の耐性
- …火炎属性の耐性
- …氷結属性の耐性
- …電撃属性の耐性
- …衝撃属性の耐性
- …魔力属性の耐性

スキル…敵が所持しているスキル

⓫携帯用メモリーが出現する場合、獲得することで取得できるスキルとマッカ。携帯用メモリーからは取得していないスキルがあればスキルを獲得、仲魔が習得していないスキルがあればそれを習得、いずれもなければマッカが獲得できる。なお、獲得できるマッカは記載している数値から多少増減する場合がある

STORY ストーリー ストーリー解説

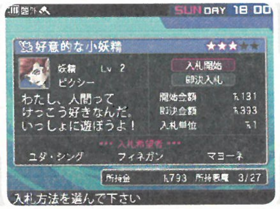
セプテントリオン編
1ST DAY

憂鬱の日曜日

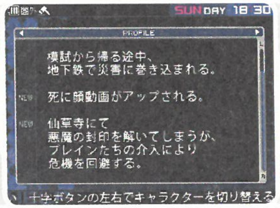
知人の死ぬ姿が見られるという動画サイト「ニカイア」。このサイトに会員登録したことにより、主人公たちは未曾有の震災のなか、生き残るすべを手に入れる。

Check Point 1 デビオクの各種機能を使いこなす

［必S1-01］での戦いで、主人公たちは悪魔との契約を完了する。これ以降、ゲームを進めるにつれて、悪魔召喚アプリは多彩な機能を開放させ、ゲームの進行をさまざまな方向から助けてくれる。1ST DAYで開放される機能は、「デビオク」、「スキルクラック」、「縁機能」の3つ。デビオクはオークション形式で悪魔を入手できる機能で、18:00以降に使用可能になる。早い段階で仲魔の数を増やし、最低でも味方全員が仲魔を2体ずつチームに編成できるようにしておこう。スキルクラックは、キャラクターが装備するためのスキルを敵から取得できるようにする機能。［必S1-08］開始時に使用可能になるので、イベントバトルやフリーバトルで活用し、戦力の増強を図ること。縁機能は［必S1-08］クリア後に開放される機能で、主人公と仲間たちとの親密度により縁ステージが上昇し、さまざまな特典を得ることができる。戦力の向上も図れるので、バトルに参加する仲間との親密度は優先して高めていこう。



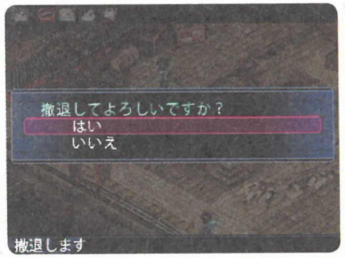
リーダーと仲魔1体では、厳しい戦いを強いられる。デビオクを利用して戦力を補強しよう。



縁機能開放後は、主人公と縁を結んだ人物のプロファイルを悪魔召喚アプリ上で見られるようになる。

Check Point 2 フリーバトルで戦力増強

必須イベントで発生するイベントバトルは、基本的に一度クリアすると二度とプレイすることはできない。そのため、戦い方がうまいか下手かに関わらず、どうしてもスキルクラックし損ねる場面などが出てくる。そんなときは、フリーバトルで補うといい。フリーバトルは1ST DAYの18:00から挑戦が可能で、同じバトルに何度でも挑めるうえ、ほかのコマンドと異なり、実行してもゲーム中の時間が経過しない。また、マッカのみではあるが、クリアボーナスも得られる。ほかにも、2ND DAYからは、マップ上に置かれた携帯用メモリーを入手すれば、スキルクラックなしでもスキルを獲得できるようになる。イベントバトルに勝てない場合などはフリーバトルを利用してレベルを上げ、同時に稼いだマッカを使ってデビオクで悪魔を仲魔にするといい。



メニューから「撤退」を選べばフリーバトルから抜けられ、それまでに稼いだ経験値や資金も無駄にならない。

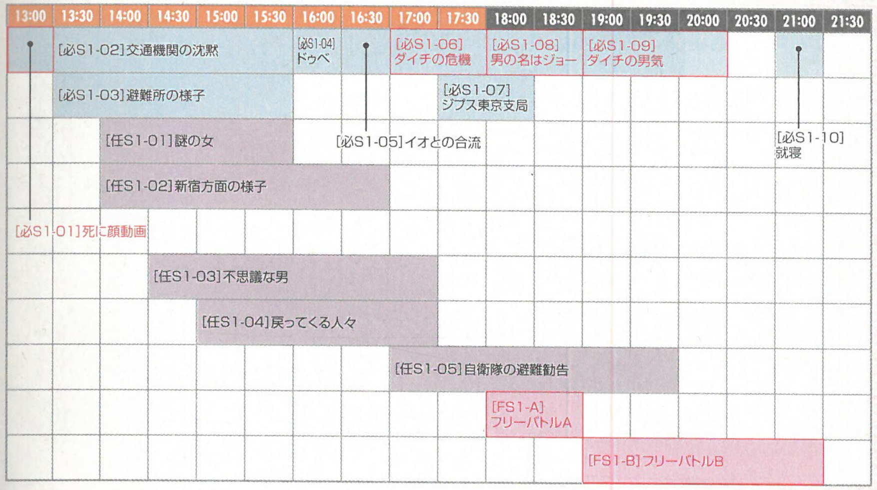
STORY ストーリー 憂鬱の日曜日 セプテントリオン編 1ST DAY

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S1-01	死に顔動画	13:00	渋谷 半臓門線ホーム	解説はP058
必S1-02	交通機関の沈黙	13:30～15:30	渋谷 Q-TRONT前	－
必S1-03	避難所の様子	13:30～15:30	渋谷 宮下公園	－
必S1-04	ドゥベ	16:00	六本木 ヒルズ	－
必S1-05	イオとの合流	16:30	東京駅 中央口	－
必S1-06	ダイチの危機	17:00～17:30	浅草 仙草寺	解説はP060
必S1-07	ジプス東京支局	17:30～18:00	永田町 議事堂	－
必S1-08	男の名はジョー	18:00～18:30	霞ヶ関 日比谷公園	解説はP062
必S1-09	ダイチの男気	19:00～20:00	新橋 SL広場	解説はP064
必S1-10	就寝	21:00	永田町 東京支局	－
任S1-01	謎の女	14:00～15:30	渋谷 南口	－
任S1-02	新宿方面の様子	14:00～16:30	新宿 チネシティ広場	－
任S1-03	不思議な男	14:30～17:00	新宿 神無伎町	－
任S1-04	戻ってくる人々	15:00～17:00	池袋 サンセット通り	－
任S1-05	自衛隊の避難勧告	17:00～19:30	港区 芝公園	［必S1-09］後消滅
FS1-A	フリーバトルA	18:00～18:30	浅草 仙草寺	［必S1-07］後。解説はP066
FS1-B	フリーバトルB	19:00～21:00	渋谷 宮下公園	解説はP067

イベントタイムチャート



STORY ストーリー 憂鬱の日曜日 セプテントリオン編 1ST DAY

BATTLE ［必S1-01］ 死に顔動画

1ST DAY 13:00

突然の大地震によって制御を失った列車が、人々のあいだに突進してくる。なす術もなくその場に倒れこむ主人公たちの前に、「悪魔」を名乗る存在が姿を現わす。

出撃可能キャラクター一覧



東京　渋谷　半蔵門線ホーム

■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちいずれかの死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・30EXP
・200マッカ



INTERMISSION

イベント発生後、自動的にバトルパートに突入するため、ここでは戦いの準備をすることはできない。とはいえ敵はそれほど強くなく、数も少ないため、そうそう苦戦することはない。なお、右ページの解説のとおりバトルに入る直前に選択肢が出現するが、選んだ選択肢によってはゲームオーバーになる場合があるので注意すること。



悪魔の手により、突っ込んできた列車から主人公たちの命は守られた。とはいえ危機的状況はまだ続く。

選択肢では「生きること」を望もう

バトルが始まるまえ、死に顔動画で見たものと同じ光景に遭遇して倒れこんだ主人公に対し、ティコが語りかけてくる。ここでの選択肢で「諦めます」など、生きることを放棄するような選択肢を3回続けて選ぶと、その場でゲームオーバーになってしまう。「ふざけるな!」を始めとした、生きることを望む選択肢を選べば、そこからバトルが始まる。



正しい選択肢を一度でも選べば、悪魔に挑むため主人公は立ち上がる。ここからバトルパートがスタートする。

敵の能力を忘れずにチェックする

本作のバトルパートでは、敵の能力を知り、着実に弱点を突いていくことが何よりも重要なポイントになる。敵の能力とスキルは、その敵にカーソルを合わせてⓎボタンを押せば詳細を確認することが可能だ。初めて出会った敵がいたら、バトルパートが始まってすぐに能力とスキルをチェックするクセをつけておくといい。

敵から5マス離れると安全

バトルパート開始時は基本的に味方チームから行動が始まるが、このイベントバトルでは敵がさきに攻撃を仕掛けてくる。気をつける必要があるのは、いきなり移動してくるオバリヨンとポルターガイストで、主人公とダイチに隣接し、攻撃を仕掛けてくる。このとき、敵にEXTRA TURNが発生している場合は、防御を選択しておくと安全だ。味方が行動順を迎えたら、それぞれ近くの敵に攻撃して撃破しよう。そのあとはマップ左上に移動し、ピクシーに攻撃されないよう、5マス以上距離を離しておく。敵のほうから近づいてきたら、主人公、ダイチ、イオで一斉に攻撃を仕掛ければ安全に撃破することが可能だ。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	2	邪鬼	オバリヨン	33	9	—	—	弱	弱	—	—	呪縛
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	1	幽鬼	ポルターガイスト	24	7	—	—	—	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	2	妖精	ピクシー	21	4	—	弱	—	耐	—	—	ディア、おまじない
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必S1-06] ダイチの危機

1ST DAY　17:00~17:30

ドゥベから逃げるため、一行は散り散りになってしまう。そんななか、ニカイアからダイチの死に顔動画が届く。彼を救うため、主人公とイオは浅草へと向かう。

出撃可能キャラクター一覧



東京　浅草　仙草寺

■勝利条件
- すべての敵の撃破

■敗北条件
- ダイチの死亡

■出撃条件
- ダイチの出撃
- イオの出撃

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 60EXP
- 400マッカ



INTERMISSION

このイベントバトルが開始する直前から、悪魔召喚プログラムが使用可能になる。悪魔召喚とチーム編成については、バトルまえにティコが教えてくれるのでしっかり理解しておくこと。なお、序盤は仲魔の数が少なく、戦力配分が難しい。幅広く戦力を展開するためにも、仲魔は1体ずつ、3チームに均等に割り振っておこう。



ここからスキルのセットもできる。最初から持っている「アギ」、「ジオ」、「ディア」を忘れずにセットしておこう。

強敵のハクジョウシに注意

❶のハクジョウシは敵のなかでも1体だけレベルが15と高く、現時点の主人公たちではとても太刀打ちできない強敵だ。こちらからはなるべく近づかないようにしよう。このイベントバトルのみのスポット参戦となる背の高い女性が、ハクジョウシよりもレベルが高く強力な仲魔を連れているので、ハクジョウシの対処は彼女に任せてしまうといい。



背の高い女性は強力な回復スキルも使える。バトルでHPが減ってしまったら彼女のスキルで回復するといい。

敵の弱点属性で攻撃しよう

このイベントバトルに出現するオバリヨン、ポルターガイスト、カブソは電撃属性が弱点。これらの敵に対しては「ジオ」を使って攻撃し、EXTRA TURNの発動を狙っていこう。「ジオ」は、スキルセットしたキャラクター以外に、ピクシーも使用することができるのでうまく活用するといい。同様に、多数出現するコボルトは火炎属性に弱い。こちらには「アギ」が有効だが、この段階では「アギ」を使える仲魔はいないので、セットしたキャラクターのチームで狙っていこう。



MPの制限もあり、「アギ」や「ジオ」の多用はできない。EXTRA TURN時はアタックを選択しておこう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	15	邪龍	ハクジョウシ	113	37	ー	弱	反	ー	ー	ー	ブフ、邪念の波動
		3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
		2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
		3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
		1	幽鬼	ポルターガイスト	26	14	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY　ストーリー　憂鬱の日曜日　セプテントリオン編　1ST DAY

BATTLE

1ST DAY 18:00~18:30

[必S1-08] 男の名はジョー

イオの実家を目指す一行は、休憩のため日比谷公園に立ち寄る。そんな彼らの前に、多数の悪魔にあとを追われているジョーと名乗る男が姿を現わす。

出撃可能キャラクター一覧



東京　霞ヶ関　日比谷公園

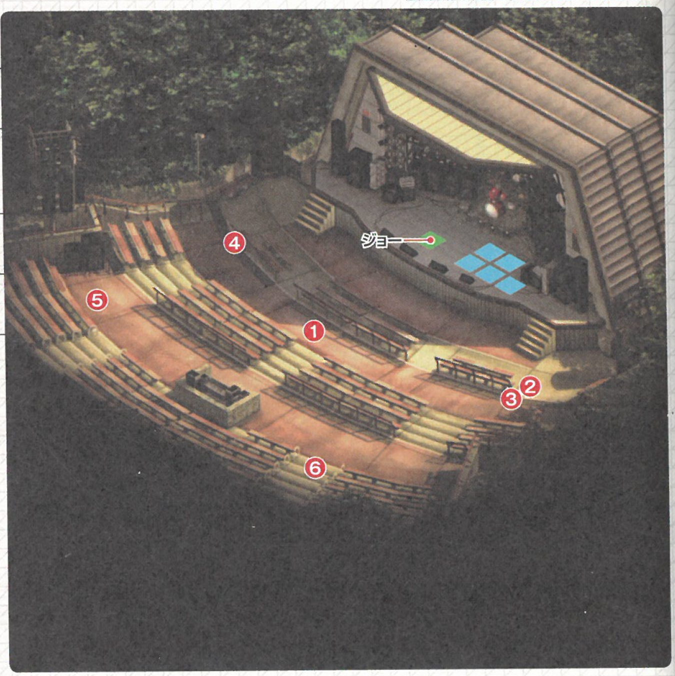
■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・ジョーの死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・90EXP
・600マッカ



INTERMISSION

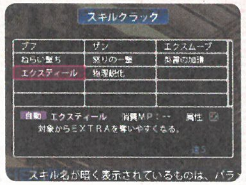
このイベントバトルが出現するのは1日目の18:00だが、同じタイミングで[FS1-A]が出現する。これを利用し、主人公たちや、連れている仲魔のレベルを上げておこう。イベントバトルに出現するノッカーはレベルが7と高めでHPも多く厄介なので、こちらもレベル5～6程度までは上げておくのがおすすめだ。



フリーバトルでは途中で撤退も可能。撤退しても経験値やマッカは無駄にならないので、安全に育てられる。

強力な「エクスムーブ」を狙う

このイベントバトルからスキルクラックが可能となる。ここでとくに狙っておきたいのが、敵にダメージを与えつつEXTRA TURNを奪って自分のものにできるオバリヨンの「エクスムーブ」。単純に敵のHPを減らせるというだけでなく、敵の攻撃機会を減らしたうえで味方の攻撃回数を増やせる攻防一体の強力なスキルなので、確実にクラックしておくこと。



ノッカーの「エクスティール」も便利。こちらは自動効果スキルなので、どんな攻撃でも発動する可能性がある。

ジョーを守りながら戦おう

このイベントバトルはジョーの悪魔との契約戦のため、彼はまだ仲魔を連れていない。さらに、ジョーはNPCなので自由に操作できない点にも注意が必要だ。バトル開始後、4のチームはタム・リンの「夢幻の具足」の効果で地形の影響を受けずに進んでくるため、あっという間に接近されてしまう。そこで、味方の1チームをジョーの護衛としてステージ上に残しておこう。残る2チームでステージを降りて、協力しながら戦えば敵を効率よく撃破していける。



ステージを降りる2チームは行動をともにして、協力しながら敵を1チームずつ着実に撃破していくといい。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	万	スキル
1	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	－	弱	－	－	－	弱	ねらい撃ち、凶化
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
2	3	3	魔獣	カブソ	38	26	－	耐	－	弱	－	耐	アギ、獣の跳躍
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	－	－	－	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	－	－	－	弱	弱	耐	ブフ、霊障
3	3	3	邪鬼	オバリヨン	56	11	－	－	弱	弱	－	－	エクスムーブ、呪縛
		2	魔獣	カブソ	33	21	－	耐	－	弱	－	耐	アギ、獣の跳躍
		3	闘鬼	コボルト	48	12	－	弱	－	－	－	弱	ねらい撃ち、凶化
4	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	－	－	弱	耐	耐	－	ジオ、霊障
		6	幻魔	タム・リン	66	16	－	－	－	耐	弱	－	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
5	3	7	妖精	ノッカー	90	22	－	耐	耐	弱	弱	－	ザン、ディア、エクスティール、おまじない
		2	魔獣	カブソ	33	21	－	耐	－	弱	－	耐	アギ、獣の跳躍
		2	魔獣	カブソ	33	21	－	耐	－	弱	－	耐	アギ、獣の跳躍
6	3	2	魔獣	カブソ	33	21	－	耐	－	弱	－	耐	アギ、獣の跳躍
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	－	－	－	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	－	－	－	弱	弱	耐	ブフ、霊障

BATTLE

1ST DAY 19:00~20:00

[必S1-09] ダイチの男気

新橋駅に到着した主人公たちの前に、ドゥベが再襲来する。攻撃がまったく効かないドゥベとの交戦を避け、一行はその場から離脱を試みる。

出撃可能キャラクター覧



東京　新橋　SL広場

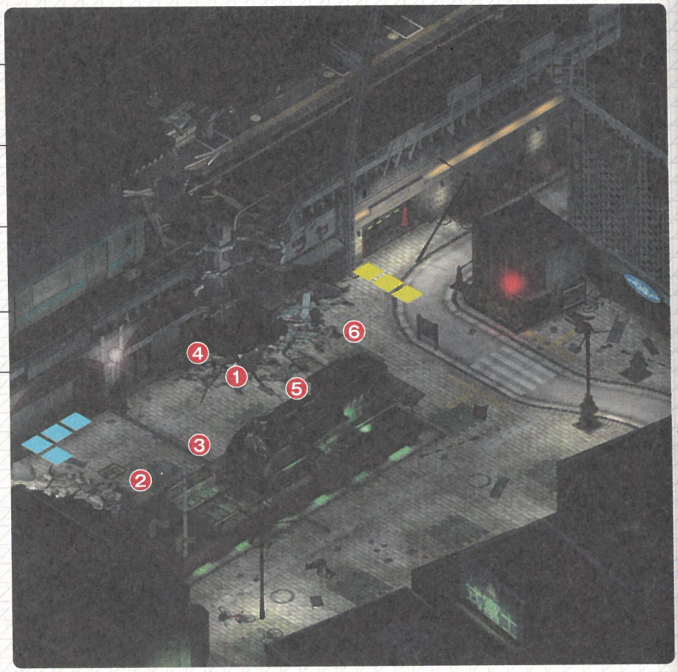
■勝利条件
・主人公たち全員が脱出する

■敗北条件
・主人公たちいずれかの死亡

■出撃条件
・ジョーの出撃
・イオの出撃

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・80EXP
・400マッカ



INTERMISSION

ドゥベの攻撃を受けずにどう移動するかが重要。この段階ではデビオクで入手できる悪魔も多くはないが、そのなかでもとくに有効なのがカブソだ。カブソの種族特有スキル「獣の跳躍」を活用すれば、1回の行動順で最大8マスの移動ができるため、目標地点への到達が楽になる。全チームに編入できるよう、カブソを3体集めておこう。



ドゥベの攻撃によって受けたダメージを回復するため、「ディア」を使えるピクシーも複数用意しておくといい。

「獣の跳躍」で移動距離を稼ぐ

ドゥベの耐性はすべてが反か無なので、序盤はダメージを与えられない。まずはドゥベから5マス以上離れつつ、周囲の敵を倒していこう。近づかなければ動かない❶と❺以外の敵を倒したら、続いて目標地点を目指す。このとき、ドゥベの射程外から移動を開始して❺を倒さないように攻撃を仕掛け、「獣の跳躍」の効果を利用してさらにマップ右上に移動しよう。味方の3チームが立て続けに同じ行動をとれば、最小限の被害で全員がドゥベの射程外に逃れられる。



ドゥベの攻撃を受けたら、ピクシーの種族特有スキルである「おまじない」などを使ってしっかり回復しておくこと。

❺を倒してからドゥベに向かう

味方全員が目標地点に近づくと、目標地点が消滅。その後、ダイチがトラックでドゥベに突撃するイベントが発生する。これ以降は❺が移動するようになり、同時にドゥベの耐性が全体的に低下し弱体化したうえで、目的がドゥベを倒すことに変化する。まずはドゥベの射程外で❺を待ち構え、撃破してから、味方全員で一斉にドゥベに攻撃を仕掛けよう。



イベント発生後のドゥベは弱点属性が増え、能力値も極端に低下。レベルは高いが、もはや恐れる相手ではない。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	20	貪狼星	ドゥベ	???	???	反	無	無	無	無	無	アギ、連星の炎、貪狼星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	耐	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	―	―	弱	耐	耐	―	ジオ、アギ、霊障
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	7	妖精	ノッカー	90	22	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	―	―	―	弱	弱	耐	ブフ、霊障
		6	幻魔	タム・リン	66	16	―	―	―	耐	弱	―	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	3	闘鬼	コボルト	48	12	―	弱	―	―	―	弱	英霊の加護、凶化
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	3	魔獣	カブソ	38	26	―	耐	―	弱	―	耐	アギ、獣の跳躍
		7	妖精	ノッカー	90	22	―	耐	耐	弱	弱	―	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	―	―	弱	弱	―	―	エクスムーブ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

FREE BATTLE [FS1-A] フリーバトルA

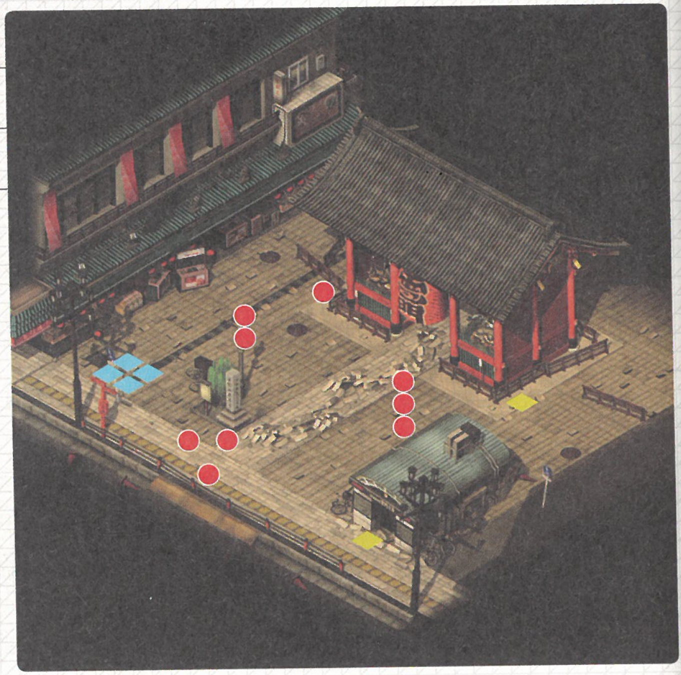
1ST DAY 18:00~18:30

東京　浅草　仙草寺

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・100マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
2	魔獣	カブソ	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	アギ、獣の跳躍
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
4	闘鬼	コボルト	54	14	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、英霊の加護、凶化
2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
3	妖精	ピクシー	35	34	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、ジオ、おまじない
2	幽鬼	ポルターガイスト	32	19	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

438マッカ

FREE BATTLE [FS1-B] フリーバトルB

1ST DAY 19:00~21:00

東京　渋谷　宮下公園

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・110マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	英霊の加護、凶化
4	闘鬼	コボルト	54	14	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、英霊の加護、凶化
7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない
2	妖精	ピクシー	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、おまじない
3	妖精	ピクシー	35	34	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、ジオ、おまじない

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

419マッカ

セプテントリオン編
2ND DAY

激動の月曜日

ドゥベを退けた一行の能力を評価したヤマトは、彼らの保護を申し出る。そして翌日、主人公たちは今回の異変がただの災害でないという事実を知ることになる。

Check Point 1 悪魔合体を駆使して戦力を増強

2ND DAYの開始と同時に、悪魔召喚アプリ上で「邪教の館.exe」が使用可能になる。これは2体の仲魔を合体させて新たな仲魔を作り出す「悪魔合体」が行なえる機能。悪魔のなかには悪魔合体でしか仲魔にできないものが多数存在するうえ、強い悪魔ほどその傾向がある。また、悪魔合体を使うともとになった仲魔の持っていたスキルを継承することもできるので、うまく利用すれば長所を伸ばしたり短所を補った仲魔を作ることも可能だ。[必S2-02]開始時には、戦い方によって獲得マッカが増える「マッカボーナス」も解禁される。これらの機能をうまく活用すれば、効率よく戦力を増強していくことが可能だ。



2体の悪魔から新たな悪魔を生み出す悪魔合体こそ、悪魔使いの醍醐味と言える。悪魔合体を繰り返し、強力な仲魔を揃えて戦いに臨もう。

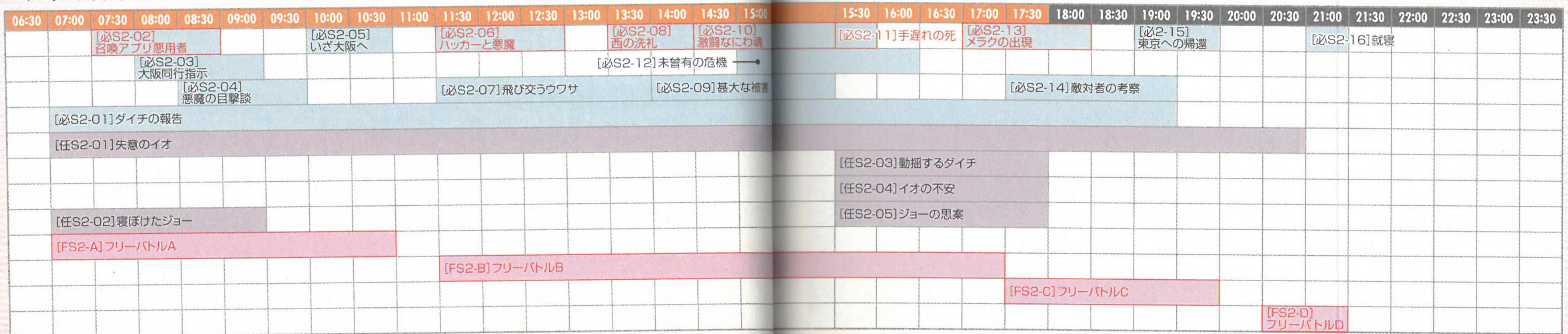
Check Point 2 仲間の危機には即座に駆けつけよう

[必S2-10]は必須イベントだが、発生させないまま16:00を迎えると[必S2-11]に切り替わってしまう。この[必S2-11]ではケイタが死亡し、以後ゲーム中に姿を現わすことはなくなるため、彼を助けたい場合は[必S2-10]が出現したらすぐに助けに向かうこと。同様のイベントは3RD DAY以降も発生するので注意しておこう。



イベントの内容はほぼ同じだが、ケイタの生死は異なる。仲間の危機には、極力早めに駆けつけること。

イベントタイムチャート



イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S2-01	ダイチの報告	07:00～19:00	永田町 議事堂	11:30～19:00は場所が梅田 栈急三番街になる。[必S2-12]発生後、[必S2-15]終了までは消滅
必S2-02	召喚アプリ悪用者	07:30～08:30	品川 千岳寺	解説はP070
必S2-03	大阪同行指示	08:00～09:00	永田町 東京支局	[必S2-02]後
必S2-04	悪魔の目撃談	08:30～09:30	新宿 チネシティ広場	[必S2-03]後
必S2-05	いざ大阪へ	10:00～10:30	新橋 SL広場	－
必S2-06	ハッカーと悪魔	11:30～12:30	新今宮 フェスティバルゲート	解説はP072
必S2-07	飛び交うウワサ	11:30～13:30	森ノ宮 大阪城公園	－
必S2-08	西の洗礼	13:30～14:00	なんば 戎橋	解説はP074
必S2-09	甚大な被害	14:00～15:00	梅田 ビックマン前	－
必S2-10	激闘なにわ魂	14:30～15:00	梅田 ビックマン前	[必S2-11]とどちらか一方のみ。解説はP076
必S2-11	手遅れの死	15:30	梅田 ビックマン前	[必S2-10]とどちらか一方のみ。解説はP078
必S2-12	未曾有の危機	15:00～16:00	新世界 大阪本局	－
必S2-13	メラクの出現	17:00～18:00	新世界 大阪本局	解説はP080
必S2-14	敵対者の考察	17:30～19:00	なんば 戎橋	－
必S2-15	東京への帰還	19:00～19:30	新大阪 専用車両ホーム	－
必S2-16	就寝	21:00	永田町 東京支局	－
任S2-01	失意のイオ	07:00～20:30	池袋 東洋アンズ前	11:30～15:00は場所が梅田 栈急三番街になる。[必S2-12]発生後、[必S2-15]終了までは消滅
任S2-02	寝ぼけたジョー	07:00～09:00	永田町 東京支局	－
任S2-03	動揺するダイチ	15:30～17:30	なんば OCUT広場	[必S2-12]後出現、[必S2-13]後消滅
任S2-04	イオの不安	15:30～17:30	なんば 戎橋	[必S2-12]後出現、[必S2-13]後消滅
任S2-05	ジョーの思案	15:30～17:30	アメリカ村 三角広場	[必S2-12]後出現、[必S2-13]後消滅
FS2-A	フリーバトルA	07:00～10:30	浅草 仙草寺	[必S2-05]後消滅。解説はP082
FS2-B	フリーバトルB	11:30～17:00	梅田 栈急線ホーム	[必S2-13]後消滅。解説はP083
FS2-C	フリーバトルC	17:30～19:30	梅田 ビックマン前	[必S2-13]後出現、[必S2-15]後消滅。解説はP084
FS2-D	フリーバトルD	20:30～21:00	青山 青山霊園	[必S2-15]後出現。解説はP085

STORY ストーリー セプテントリオン編 激動の月曜日 2ND DAY

BATTLE

2ND DAY 07:30~08:30

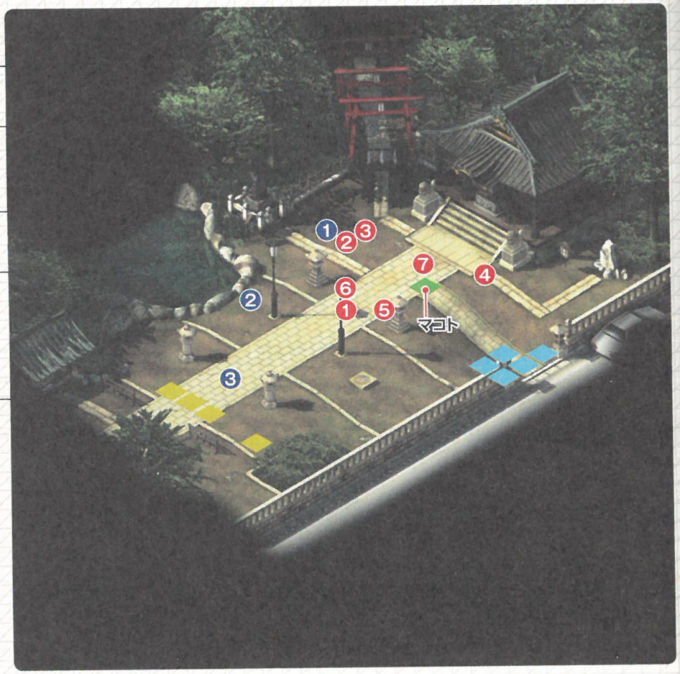
[必S2-02] 召喚アプリ悪用者

悪夢の日曜日が終わり、崩壊した東京の街を目にした主人公たち。そこで悪魔召喚アプリを悪用する男たちとマコトの対峙を目撃し、助けに入る。

出撃可能キャラクター一覧



東京　品川　千岳寺



■勝利条件
・敵の全滅

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・悪用者が3人脱出

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・3が2回目の行動順を迎えると出現(1)
・敵の減少に伴い出現(2~3)

■クリアボーナス
・60EXP
・500マッカ

INTERMISSION

まずは利用可能になったばかりの邪教の館で悪魔合体を試して、新たな仲魔を獲得しよう。この時点でのおすすめはタムリン。種族特有スキル「夢幻の具足」で地形を無視して移動できるうえに、「力」も高く戦闘でも活躍してくれる頼りになる悪魔だ。デビオクでコボルトを入手したら、初期の仲魔ホルターガイストと合体させて作成しよう。



回避率と命中率が上がる優秀な先制発動スキル「S軽業の秘法」は、優先的にスキルクラック対象にしておくこと。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

まっすぐチンピラを追いかける

初期配置1のチンピラは、マップ下方の目的地に向かって一目散に逃げ出そうとする。脱出を防ぐため、チーム配置では出撃位置のいちばん左に誰かを置いて必ず追撃させよう。追いつけさえすれば悪魔を連れていないチンピラを倒すのは簡単だ。それ以外のチームはお互いを支援できる位置をキープしながら動き、マコトを囲むように配置されている敵悪魔を出撃位置に近いチームから順に倒していくといい。



チンピラの行動順はかなり遅い。寄り道せずに追いかければ、2回目の移動後には追いつくことが可能だ。

ガギソンはマコトに任せよう

敵増援1は電撃属性のスキルを使う攻撃役のガギソンと、「ディア」と「献身」を使う回復役のキキーモラがいるバランスのとれたチームだ。なるべくNPCのマコトと戦わせて、HPが減ったところを見計らって攻撃すること。そのときはキキーモラを優先的に狙い、戦闘後に回復されないようにしよう。また、相手が万全な状態のときに攻撃を受けてしまったときはガードに徹して、反撃のチャンスを待つように。



ガギソンの持つ「雷の乱舞」が強力で非常に危険。マコトと戦ってHPが減ったところを狙ったほうが安全だ。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	9	人間	チンピラ	90	30	–	–	–	–	–	–	ねらい撃ち、一分の魔脈、S軽業の秘法
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	9	人間	青年	96	28	–	–	–	–	–	–	エクスムーブ、エクスティール、S軽業の秘法
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	9	人間	会社員	96	30	–	–	–	–	–	–	アムリタ、物理鋭化、S軽業の秘法
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	–	–	弱	弱	無	–	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	–	–	弱	弱	無	–	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	–	–	–	–	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	–	–	弱	耐	耐	–	ジオ、アギ、霊障
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	–	弱	耐	–	–	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	–	弱	耐	–	–	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	6	幽鬼	アガシオン	57	32	–	–	弱	耐	耐	–	ジオ、アギ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	–	–	弱	耐	耐	–	ジオ、霊障
		8	邪鬼	オーガ	112	13	–	弱	耐	弱	弱	–	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	7	妖精	ノッカー	90	22	–	耐	耐	弱	弱	–	ザン、エクスティール、おまじない
		7	妖精	ノッカー	90	22	–	耐	耐	弱	弱	–	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
		6	幻魔	タム・リン	66	16	–	–	–	耐	弱	–	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	–	–	–	–	弱	–	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	–	–	–	–	弱	–	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	–	–	–	–	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	7	妖精	ノッカー	90	22	–	耐	耐	弱	弱	–	ザン、エクスティール、おまじない
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	–	–	弱	耐	耐	–	ジオ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	–	–	弱	耐	耐	–	ジオ、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	3	邪鬼	オバリヨン	56	11	–	–	弱	弱	–	–	エクスムーブ、呪縛
		3	邪鬼	オバリヨン	56	11	–	–	弱	弱	–	–	エクスムーブ、呪縛
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	–	–	–	–	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身

BATTLE

2ND DAY 11:30~12:30

[必S2-06] ハッカーと悪魔

大阪へ移動した主人公たちの前に現われた、案内役の少年ケイタ。別れた直後にケイタの死に顔動画を見た一行は、彼を捜す途中で謎の女性と悪魔を見つける。

出撃可能キャラクター覧



大阪 新今宮 フェスティバルゲート



■勝利条件
- 女性とすべての敵の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

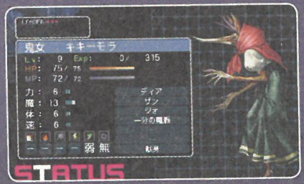
■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- マップの中央に近づくと出現(❶~❷)
- 敵の減少に伴い出現(❸~❹)

■クリアボーナス
- 125EXP
- 600マッカ

INTERMISSION

敵の悪魔イツマデは自動効果スキルの「毒追加」を持っていて、こちらを毒状態にしてくる厄介な敵。毒状態を回復するためにも状態異常を治す「アムリタ」を使えるイナバシロウサギをデビオクで買っておくのがおすすめだ。なお、敵のほとんどは電撃属性が弱点のため、「ジオ」が使える仲魔をチームに入れておくといい。



ピクシーとカブソを合体させ、「ジオ」や「ディア」が使えるキキーモラも何体か用意しておくのも有効だ。

戦力の分散を避けよう

中央に移動を妨げる噴水があるので虚ろな表情の女性までは大きく迂回して進む必要がある。移動できる範囲が狭く、集中攻撃を受ける可能性があるため、戦力をふた手に分けずに、4チームで固まって行動していこう。このとき、噴水の階段部分で周囲の敵をすべて倒してからゆっくり進むようにすると、あとから出現する増援に囲まれずに済む。



「夢幻の具足」を持つタムリンがいれば地形を無視して移動できるので、狭い移動範囲でも立ち回りやすい。

マカラを優先して倒そう

虚ろな表情の女性のチームには「ディア」を使うマカラがいる。まずは、回復されないようにマカラを集中攻撃で倒そう。マカラの弱点は衝撃属性なので、「ザン」を使えるノッカーやキキーモラがいるチームで攻撃するといい。虚ろな表情の女性は、「ハッキング」を使うだけで攻撃をしてこないので、一番最後に倒しても問題ない。なお、増援の数が多いので長期戦になった場合は、ストックから仲魔を召喚してMPが減った仲魔と交代させよう。



マカラさえ倒せば虚ろな表情の女性は無抵抗になる。2体のマカラへの攻撃を優先し、回復手段を奪ってしまおう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	16	人間	虚ろな表情の女性	137	83	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ハッキング、S軽業の秘法
		13	龍王	マカラ	138	42	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、アギ、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
		8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶(青)	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷(青)	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸(青)	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		6	幻魔	タム・リン	66	16	ー	ー	ー	耐	弱	ー	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹(青)	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
		6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

2ND DAY 13:30~14:00

[必S2-08] 西の洗礼

謎の女性と悪魔を退けた一行はケイタを捜し街を探索するが、そこへ悪魔に追われる民間人の悲鳴が聞こえてくる。主人公たちは急ぎ声のほうへと向かうのだった。

出撃可能キャラクター一覧



大阪 なんば 戎橋

■勝利条件
- すべての悪魔の撃破

■敗北条件
- ヒナコの死亡
- 民間人の死亡
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 民間人が脱出、または敵を1チーム撃破すると出現(1)

■クリアボーナス
- 250EXP
- 700マッカ



INTERMISSION

このバトルでは民間人を助けるチームと脱出地点の敵を排除するチームのふた手に分かれて行動すること。民間人を守るチームには「妖気迅雷」で移動できるイナバシロウサギを編成しておき、脱出地点に向かうチームは、付近の敵の弱点属性に合わせて「ジオ」や「アギ」が使える悪魔を編成しておくと戦いやすくなる。



脱出地点を守るチームのリーダーには、イツマデの「毒追加」に備えて「アムリタ」をセットしておこう。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

民間人の盾になって戦う

民間人を救出するには、脱出地点の確保と民間人を追いかける悪魔のせん滅を同時にこなす必要がある。戦力をふた手に分けて、片方を脱出地点の防衛に回し、もう片方はヒナコといっしょに橋を進んでいこう。橋を進むチームは「妖気迅雷」を使って一気に進み、敵と民間人のあいだに割り込めればベスト。自ら盾になり、敵から民間人を守ろう。



脱出地点を防衛するチームは、逃げてくる民間人が攻撃されないように脱出地点付近の敵を一掃しよう。

ヒナコの状態にも注意しよう

ヒナコは積極的に敵へと攻撃を仕掛けていくため、放っておくと死亡してしまうことがある。彼女の行動時には戦闘結果をよく見ておき、HPが減っていたら「ディア」や「おまじない」などで優先的に回復してあげよう。また、強力なガギソンが率いる1のチームは、長期戦を避けるためキキーモラをさきに倒して「ディア」や「献身」を使われないようにするといい。攻撃するときは、ガギソン、キキーモラともに弱点である衝撃属性の「ザン」を使っていこう。



オーガやオバリヨンの種族特有スキル「呪縛」で敵チームの移動力を下げ、民間人に近づかせないのも有効。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
2	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
3	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
4	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
5	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
1	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身

STORY ストーリー 激動の月曜日 セプテントリオン編 2ND DAY

STORY ストーリー 激動の月曜日 セプテントリオン編 2ND DAY

BATTLE [必S2-10] 激闘なにわ魂

2ND DAY 14:30~15:00

ヒナコの情報から、死に顔動画に映っていた場所はビックマン前の階段と判明する。そこでケイタと再会するが、ほかにも悪魔から逃げる人々と出会う。

出撃可能キャラクター一覧



大阪　梅田　ビックマン前



■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・ケイタの死亡

■出撃条件
・ヒナコの出撃

■増援出現条件
・いずれかの瘴気から出現(❶~❺)

■クリアボーナス
・320EXP
・500マッカ

INTERMISSION

敵の数が多く、増援も出現する。「ディア」や「献身」が使えるキキーモラなどの仲魔を各チームに編成するなど、回復手段を多めに準備しておこう。また、新たな悪魔が合成できるレベルに到達している頃なので、ビルヴィスとアガシオンの合体で作成できる、物理攻撃に優れHPも高いジャンバヴァンなどの強力な悪魔を用意しておこう。



強敵ともなるトウビョウやジャンバヴァンは氷結属性が弱点。魔が高く「ブフ」が使えるヘケトも作っておこう。

ケイタを援護しつつ瘴気を消そう

まずは味方のいずれか1チームが、初期配置に近いマップ左側の瘴気のうえに立ち、コマンド「暴走携帯を破壊」を選んで瘴気を消そう。残りのチームはケイタと合流し、階段の下で敵を迎撃するといい。

なお、強力な敵が多く、やみくもに突撃していくケイタが死亡する恐れが高いので、危なくなったら「ディア」で回復するのを忘れないようにしよう。



瘴気は全部で4ヵ所にある。エスカレーターにある瘴気は「夢幻の具足」や「飛翔」があれば迂回せずに消せる。

トウビョウは一気に接近して撃破

トウビョウがいるチームは、種族特有スキル「邪念の波動」の効果で2マス離れた場所にも攻撃が可能。一方で、行動順が回ってくるのが遅くなってEXTRA TURNも発生しないという欠点があるので、接近してしまえば倒すのは難しくない。ほかの敵よりも優先して狙い、遠距離から攻撃されるまえに倒すといい。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足

STORY ストーリー 激動の月曜日 セプテントリオン編 2ND DAY

BATTLE

2ND DAY 15:30

[必S2-11] 手遅れの死

ヒナコの情報でビックマンへとたどり着いた一行だが、時すでに遅くケイタは目の前で死亡する。見知った顔の死を悲しむ間もなく戦いが始まる。

出撃可能キャラクター覧



大阪　梅田　ビックマン前

■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・ヒナコの出撃

■増援出現条件
・いずれかの瘴気から出現(❶～❺)

■クリアボーナス
・320EXP
・500マッカ



INTERMISSION

[必S2-10]に敵配置が似ているが、ここでは「嵐の乱舞」を使う強力な悪魔ワイラが登場する。あらかじめ衝撃耐性のあるジャンバヴァンやビルヴィスを用意し、対ワイラ用のチームを編成しよう。また「毒追加」があるイツマデが多く出現するので、「アムリタ」が使える仲魔を用意し、MPの多いイオには「アムリタ」をセットしておくといい。



ジョーとの縁がステージ1なら衝撃耐性があるので、対ワイラ用チームのリーダーにするのにおすすめだ。

瘴気を消しつつ敵を迎撃

瘴気を放置すると、時間の経過に伴ってそこから敵の増援が出現する。危険なので、初期配置の近くにあるものから順に手早く消していこう。まずは、1チームをマップ左側にあるふたつの瘴気を消しに向かわせる。残りのチームは、ワイラのチームがいる方向へと進んで階段の下で敵を迎撃し、敵の数が減ったところで柱の裏の瘴気を消して残りの敵を倒そう。



ワイラのいるチームは「ディア」を使うイナバシロウサギから攻撃しよう。弱点はワイラと同じ火炎属性だ。

トウビョウを優先して撃破

④、⑥、❷のチームにいるトウビョウは、「邪念の波動」の効果で2マス離れた位置からの攻撃が可能。遠距離から一方的に攻撃してくるので、こちらからは反撃できない。トウビョウのいるチームが移動を開始したら、一気に接近して集中攻撃で早めに倒してしまうこと。あとは残った敵を順に倒せば問題ない。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
②	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
③	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
④	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
⑤	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
⑥	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
⑦	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
		9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
❶	4	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
❷	3	12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
❸	3	11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
		9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
❹	3	10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
❺	4	8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足

BATTLE

2ND DAY 17:00~18:00

[必S2-13] メラクの出現

通天閣を攻撃目標とする謎の敵メラク。ヤマトの指示により通天閣にたどり着いた主人公たちは、大阪で知り合った仲間とともに戦いを挑む。

出撃可能キャラクター一覧



大阪　新世界　大阪本局

■勝利条件
- メラクの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- 通天閣基部の破壊

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- ❶が行動順を迎えると出現(❶~❸)
- ❷か❸を撃破すると出現(❹~❼)

■クリアボーナス
- 600EXP
- 1300マッカ



INTERMISSION

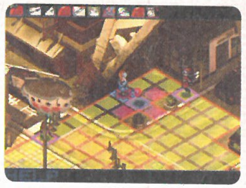
メラクは射程が4と長く「氷の乱舞」を使うため、氷結耐性がないと接近するまえに大ダメージを受けてしまう。メラクの弱点である衝撃属性の「嵐の乱舞」を使えるうえに氷結耐性を持つエンジェルを対メラクのチームに編成しよう。デビオクの会員ランクがゴールドになっていれば、ガギソンとノッカーを落札し、合体させれば作成できる。



会員ランクがノーマルの場合、氷結無効を持つモコイがおすすめ。購入だけで合体する必要がないので楽だ。

通天閣基部を塞ごう

メラクミサイルは2ヵ所にある通天閣基部を一直線に目指すので、あらかじめ2チームでこの通天閣基部を塞いでしまえば通天閣の破壊を防ぐことができる。あとは、メラクを倒すまでそこで敵の攻撃に耐えればOKだ。ただし、敵の集中攻撃を受けるので、「ディア」や「献身」、「おまじない」といったHP回復スキルが使える仲魔を編成しておき防御に徹しよう。



メラクミサイルは基部を目指して一直線に移動のみを続けるが、基部が塞がれていると攻撃も仕掛けてくる。

メラクの正面への移動は避ける

メラクの正面には広い移動スペースがあるように見えるが、メラクは正面3マス分の幅でマップ端まで届く威力の高い「周極の巨砲」を放ってくるため、そこにいると恰好の的になってしまう。絶対に正面には侵入しないように、接近するときは歩道の上を通って移動しよう。また、メラクは攻撃範囲が4マスと広いので、接近の際は5マス以上離れた位置から一気に隣接すること。接近後は弱点の衝撃属性か、耐性のない物理属性で攻撃すれば、効率よくダメージを与えられる。



メラクの攻撃は非常に強力。メラクに接近するチームは互いのHPを回復できるように近い位置で戦うこと。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	22	巨門星	メラク	???	???	―	耐	耐	耐	耐	無	氷の乱舞、なぎ払い、耐電撃、巨門星の証
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	4	16	霊鳥	モー・ショボー	133	50	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	―	弱	―	無	―	―	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
		15	邪鬼	モコイ	168	22	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	6	20	巨門	メラクミサイル	128	59	―	―	弱	弱	―	弱	巨門の使者
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	6	20	巨門	メラクミサイル	128	59	―	―	弱	弱	―	弱	巨門の使者
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	6	20	巨門	メラクミサイル	128	59	―	―	弱	弱	―	弱	巨門の使者
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	4	16	霊鳥	モー・ショボー	133	50	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	―	弱	―	無	―	―	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
		15	邪鬼	モコイ	168	22	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	4	16	霊鳥	モー・ショボー	133	50	―	―	―	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		14	龍王	マカラ	146	44	―	―	―	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	―	弱	―	無	―	―	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
		15	邪鬼	モコイ	168	22	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	―	弱	無	―	―	―	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

FREE BATTLE

2ND DAY 07:00~10:30

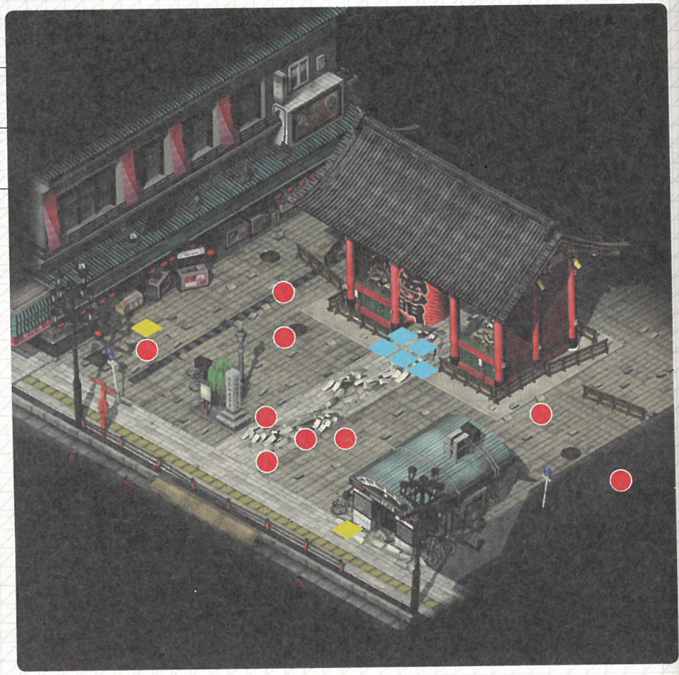
[FS2-A] フリーバトルA

東京　浅草　仙草寺

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・130マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	幽鬼	アガシオン	57	32	ー	ー	弱	耐	耐	ー	ジオ、霊障
3	邪鬼	オバリヨン	56	11	ー	ー	弱	弱	ー	ー	エクスムーブ、呪縛
3	闘鬼	コボルト	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	ねらい撃ち、凶化
6	幻魔	タム・リン	66	16	ー	ー	ー	耐	弱	ー	怒りの一撃、ブフ、物理鋭化、騎士の精神、英霊の加護、夢幻の具足
7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない
7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、耐火炎、おまじない
3	妖精	ピクシー	35	34	ー	弱	ー	耐	ー	ー	ディア、ジオ、おまじない
1	幽鬼	ポルターガイスト	26	14	ー	ー	ー	弱	弱	耐	ブフ、霊障

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

ブフ、エクスムーブ、ねらい撃ち、怒りの一撃、ザン、物理鋭化、英霊の加護、耐火炎、539マッカ

FREE BATTLE

2ND DAY 11:30~17:00

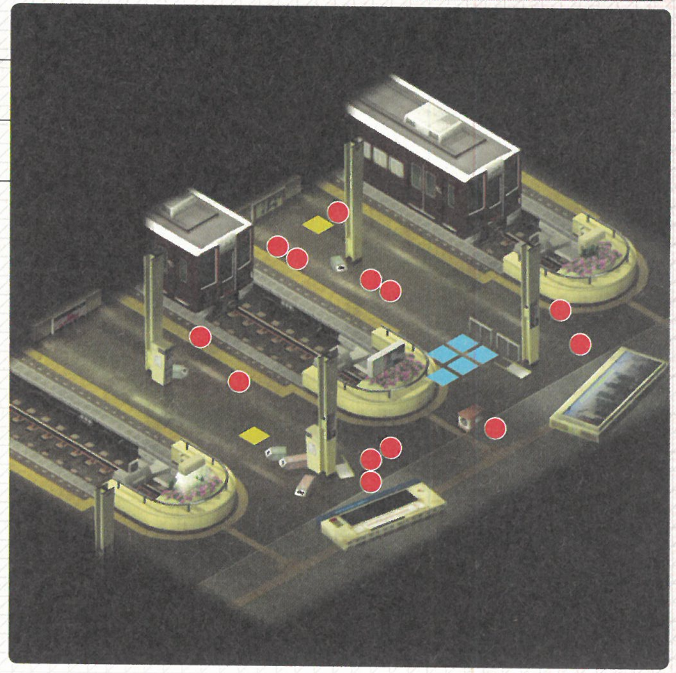
[FS2-B] フリーバトルB

大阪　梅田　桟急線ホーム

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・230マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活栓、邪念の波動
8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、アムリタ、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
10	闘鬼	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

ブフ、エクスムーブ、ねらい撃ち、怒りの一撃、ザン、物理鋭化、英霊の加護、耐火炎、502マッカ

FREE BATTLE [FS2-C] フリーバトルC

2ND DAY 17:30~19:30

大阪　梅田　ビックマン前



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・230マッカ

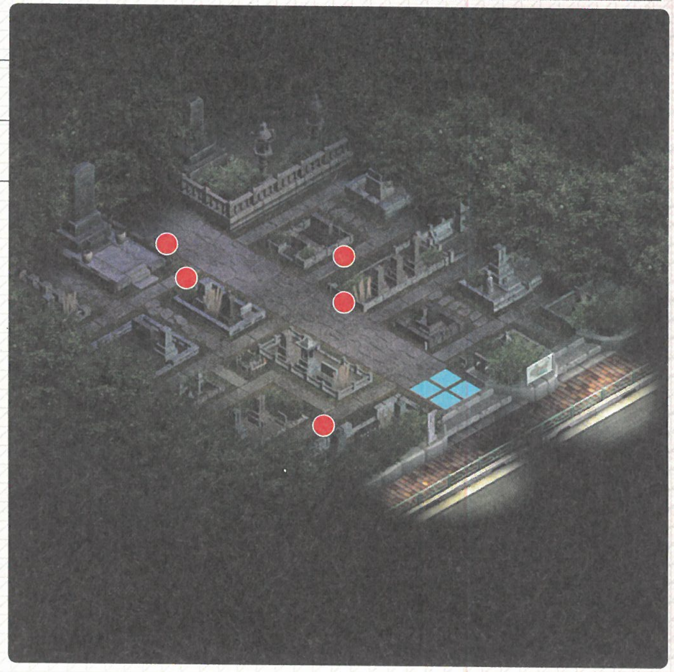
ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	霊鳥	イツマデ	57	40	ー	ー	弱	弱	無	ー	ザン、エクスムーブ、毒追加、飛翔
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
9	妖獣	イナバシロウサギ	79	45	ー	弱	耐	ー	ー	弱	ディア、アムリタ、ねらい撃ち、エクスティール、一分の活泉、妖気迅雷
8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
8	邪鬼	オーガ	112	13	ー	弱	耐	弱	弱	ー	怒りの一撃、騎士の精神、見覚えの成長、呪縛
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、いけにえの盟約
11	堕天使	ガギソン	102	38	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、いけにえの盟約
9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
8	妖精	ノッカー	96	24	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、ディア、アムリタ、エクスティール、もうかりマッカ、おまじない
7	妖精	ノッカー	90	22	ー	耐	耐	弱	弱	ー	ザン、エクスティール、おまじない
10	闘魂	ビルヴィス	119	7	ー	耐	ー	弱	無	ー	必中みね打ち、英霊の加護、同族の心得・防、凶化
14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

FREE BATTLE [FS2-D] フリーバトルD

2ND DAY 20:30~21:00

東京　青山　青山霊園



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・600マッカ

ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
9	鬼女	キキーモラ	70	59	ー	ー	ー	ー	弱	無	ディア、ザン、一分の魔脈、献身
13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

セプテントリオン編
3RD DAY

不穏の火曜日

マコトから、ジプス名古屋支局が音信不通になったこと、そしてダイチの安否が分からないことを聞いた主人公たちは、事態を究明するため名古屋へと向かう。

Check Point 1 3RD DAYの重要なイベント

[必S3-04]クリア後、フミにパソコンのメモリを探してくるように頼まれる。これは[任S3-04]で入手できるが、時間の猶予が短い。メモリを入手できないと[必S3-06]が出現せずジュンゴが死亡してしまうので、[任S3-04]に間に合うように、早めにイベントを進めること。

また、3RD DAY以降、名古屋には帽子をかぶった謎の男が出没するようになる。彼は仲間にならないが縁イベントがあり(→P432)、すべて発生させていくと6TH DAYにイベントバトルが出現する。仲間の何人かと非常に縁の深い人物なので、興味があればイベントを追ってみよう。

Check Point 2 ゴーストQにはひとりで挑む

[任S3-03]はバトルが発生する任意イベント。ここでゴーストQを撃破すれば合体が解禁されるが、主人公以外に仲間がひとりでもいるとゴーストQは撤退し、彼と戦うことができない。バトルは楽になるものの、最大の特典が失われてしまうので、仲間を同行させるのはひかえておこう。

なお、仲間を同行させるためには[任S3-01]か[任S3-02]をさきに発生させればいいが、それは同行を渋るイオやジョーに無理強いした場合のみ。ゴーストQと戦えなくなるだけでなく、親密度も上がらないのでおすすめはできない。

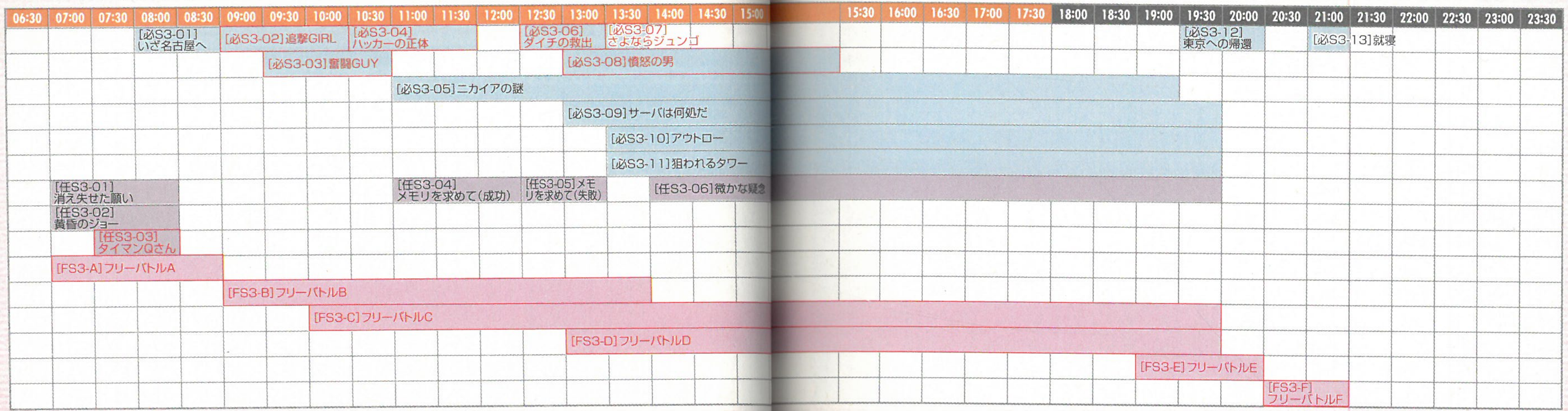


ここでは、両親を亡くしたイオの心境を考えて、無理に同行を求めないほうが得策だ。そうすればイオの親密度が上がり、ゴーストQとも戦える。

イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S3-01	いざ名古屋へ	08:00～08:30	新橋駅 専用車両ホーム	–
必S3-02	追撃GIRL	09:00～10:00	名駅 金時計前	解説はP088
必S3-03	奮闘GUY	09:30～10:30	栄 センタリングパーク	解説はP090
必S3-04	ハッカーの正体	10:30～11:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP092
必S3-05	ニカイアの謎	11:00～19:00	栄 水晶広場	[必S3-04]後
必S3-06	ダイチの救出	12:30～13:00	伏見 みんなの科学館	[必S3-07]とどちらか一方のみ。解説はP094
必S3-07	さよならジュンゴ	13:30	伏見 みんなの科学館	[必S3-06]とどちらか一方のみ。解説はP096
必S3-08	憤怒の男	13:00～15:00	久屋大通 名古屋支局	[必S3-06]か[必S3-07]後。解説はP098、P100
必S3-09	サーバは何処だ	13:00～19:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必S3-05]と、[必S3-06]か[必S3-07]後
必S3-10	アウトロー	13:30～19:30	伏見 でんきの博物館	[必S3-08]後
必S3-11	狙われるタワー	13:30～19:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必S3-08]後
必S3-12	東京への帰還	19:30～20:00	名駅 専用車両ホーム	–
必S3-13	就寝	21:00	永田町 東京支局	–
任S3-01	消え失せた願い	07:00～08:00	池袋 副都会線ホーム	[必S3-01]後消滅
任S3-02	黄昏のジョー	07:00～08:00	港区 芝公園	[必S3-01]後消滅
任S3-03	タイマンQさん	07:30～08:00	霞ヶ関 日比谷公園	解説はP102
任S3-04	メモリを求めて(成功)	11:00～12:00	大須 赤門前	[必S3-04]後
任S3-05	メモリを求めて(失敗)	12:30～13:00	大須 赤門前	[必S3-04]後
任S3-06	微かな疑念	14:00～19:30	久屋大通 名古屋支局	[必S3-10]後
FS3-A	フリーバトルA	07:00～08:30	渋谷 宮下公園	[必S3-01]後消滅。解説はP104
FS3-B	フリーバトルB	09:00～13:30	伏見 立体駐車場	[必S3-06]か[必S3-07]後消滅。解説はP105
FS3-C	フリーバトルC	10:00～19:30	名駅 金時計前	[必S3-02]と[必S3-03]後出現、[必S3-09]と[必S3-10]と[必S3-11]後消滅。解説はP106
FS3-D	フリーバトルD	13:00～19:30	伏見 プラネタリウム	解説はP107
FS3-E	フリーバトルE	19:00～20:00	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必S3-09]と[必S3-10]と[必S3-11]後出現。解説はP108
FS3-F	フリーバトルF	20:30～21:00	港区 東京タワー	[必S3-12]後。解説はP109

イベントタイムチャート



BATTLE ［必S3-02］追撃GIRL

3RD DAY 09:00~10:00

ダイチの消息不明と名古屋支局の音信不通という不安のさなか、手探りで名古屋の情報を集める一行。そこへ食料を抱えた民間人の集団と、気の強い少女が現われる。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　名駅　金時計前

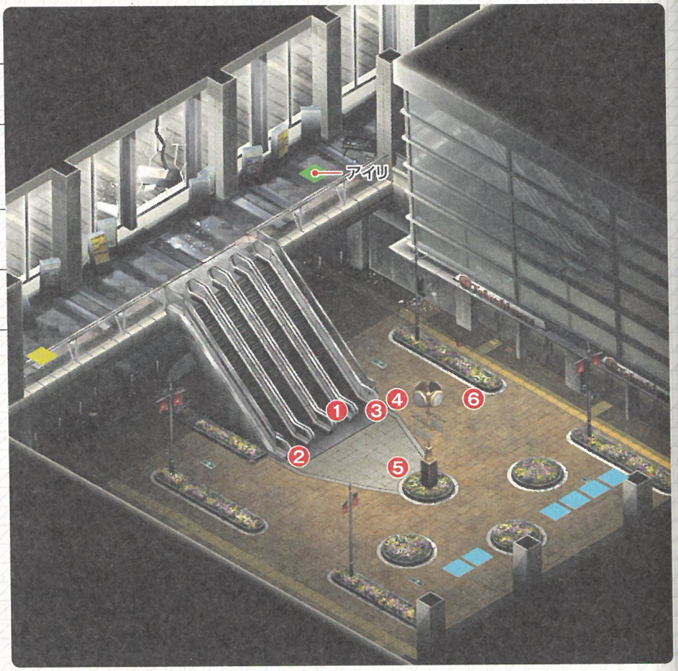
■勝利条件
・すべての暴徒の撃破

■敗北条件
・アイリの死亡
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・600EXP
・1600マッカ



INTERMISSION

敵チームのリーダーは、すべて人間なので、貴重な先制発動スキルをクラックするチャンス。「S軽業の秘法」はぜひとも手に入れておくこと。また、ダンボールを抱えた暴徒はまっすぐ脱出地点へと逃げるため、「妖気迅雷」を使えるワイラと「飛翔」を持つモーショボーを入れた移動力重視のチームを編成しておこう。



ダンボールを持つ暴徒を逃すと［必S3-06］と［必S3-07］で敵増援として再登場するため、ここで倒しておくといい。

逃げる暴徒を急いで追いかける

あらかじめ移動力重視で編成したチームは、初期配置の左から2マス目から出撃すること。最初の行動順で「妖気迅雷」を使い、エスカレーターを上ってまっすぐ逃げる暴徒を追いかけて倒そう。残ったチームは、エスカレーター下にいる敵を倒しに向かう。敵との距離が近く一気に突っ込むと囲まれやすいので、少しずつ進んで敵をおびき出そう。



アイリはエスカレーター上の敵で足止めされる。暴徒を追いかけたチームは、暴徒を倒したあとに援護に回ろう。

状態異常に注意しつつ戦おう

❶の敵は逃亡するためにエスカレーターを上っていく。❶の対処はアイリに任せるとして、エスカレーター下の敵と戦うときは、❹のリリムによる「セクシーレイ」や❺の女性社員による「パララレイ」には注意。あらかじめ、魔力属性が弱点の仲魔はストックに下げておくといい。もし状態異常になってしまったら「アムリタ」ですぐに回復するように。なお、敵にはリリムやゴズキなど氷結属性に弱い悪魔が多いので、「ブフ」や「氷の乱舞」で攻めると大ダメージを与えられる。



状態異常の治癒やHPの回復を円滑に行なうためにも、エスカレーター下で戦うチームは互いに近くで行動しよう。

ENEMY DATA［敵データ※］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	17	人間	会社員	156	60	－	－	－	－	－	耐	セクシーレイ、なぎ払い、耐魔力、みかわし
		17	龍王	マカラ	167	52	－	－	－	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
		17	龍王	マカラ	167	52	－	－	－	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	18	人間	工事作業員	156	54	－	－	－	－	－	－	炎の乱舞、百烈突き、物理鋭化
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	17	人間	女性社員	150	52	－	－	－	－	耐	－	怒りの一撃、ザン、耐衝撃、反撃
		17	妖獣	ワイラ	163	48	－	弱	－	－	－	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	－	－	弱	耐	－	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	18	人間	会社員	162	54	－	－	－	－	－	耐	雷の乱舞、怒りの一撃、耐魔力、S疾風の秘法
		18	鬼女	リリム	137	40	－	－	弱	無	－	－	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
		15	堕天使	ガギソン	132	48	－	－	－	－	弱	－	ジオ、雷の乱舞、反撃、いにしえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	17	人間	女性社員	150	52	－	－	－	－	－	－	パララレイ、怒りの一撃、同族の心得・防、マヒ追加
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	－	反	弱	－	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得・攻、凶化
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	－	－	弱	弱	耐	－	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	18	人間	学生	171	54	－	－	－	－	－	－	百烈突き、必中みね打ち、一分の活泉、S軽業の秘法
		15	邪鬼	モコイ	168	22	－	弱	無	－	－	－	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		15	邪鬼	モコイ	168	22	－	弱	無	－	－	－	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

※［必S3-02］と［必S3-03］のどちらをさきに発生させたかで能力やスキルが少し変化する

BATTLE

3RD DAY　09:30~10:30

［必S3-03］ 奮闘GUY

複数の暴徒と戦う青年の姿を発見した主人公たち。多数の暴徒に囲まれ、圧倒的に不利な状況の青年を助けるために悪魔を召喚し、戦いへと乱入する。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　栄　センタリングパーク

■勝利条件
- すべての暴徒の撃破

■敗北条件
- ジュンゴの死亡
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い出現（❶~❷）

■クリアボーナス
- 750EXP
- 1800マッカ



INTERMISSION

救出対象のジュンゴは中央の1段低いエリアにいるため、遠回りをしなければならない。ただし、霊鳥の種族特有スキル「飛翔」や幻魔の種族特有スキル「夢幻の具足」を利用すれば、最短距離で進むことが可能だ。あらかじめモーショボーやジャンバヴァンなどを各チームに編成しておくことで、ジュンゴを救出しやすくなる。



HPが多いゴズキは魔力属性が弱点なので状態異常に弱い。「パララレイ」などをセットしておくと有利に戦える。

ジュンゴの救出を優先

INTERMISSIONで説明したとおり、霊鳥と幻魔を各チームに編成しておけば、最初の行動から❶の暴力団幹部に隣接し、攻撃することが可能だ。これを活用しつつ、まずは全員でジュンゴの救出に向かって、彼の安全を確保したうえで、中央の広場で戦力を合流させよう。暴力団幹部を倒したあとは、階段を下りてくる敵を順に迎え撃っていけばいい。通路が狭いため、敵に突っ込みがちなジュンゴの移動を制限しやすく、彼が死亡する危険性を減らせる。



暴力団幹部が率いるゴズキは、HPは多いが氷結属性が弱点。「ブフ」や「氷の乱舞」を使って戦うのがおすすめだ。

増援に備えた準備をしよう

敵が残り2チームになると、敵増援が2チーム登場する。敵が3チームになった時点でHPを回復したり戦闘不能になった仲魔を帰還させて召喚しなおすなど、増援との戦いの準備も同時に進めておこう。なお、増援❶はチンピラが、増援❷はマカラが「ディア」を使うために厄介。まずは回復役に集中攻撃を仕掛けてこれらを一気に倒してしまおう。



増援の2チームは弱点が全員バラバラ。弱点を突く場合は、単体攻撃の魔法で個別に狙っていこう。

ENEMY DATA［敵データ※］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❶	3	20	人間	暴力団幹部	174	56	ー	耐	ー	ー	ー	ー	百烈突き、必中みね打ち、耐火炎、S軽業の秘法
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得・攻、凶化
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得・攻、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❷	3	17	人間	学生	150	50	ー	ー	ー	ー	ー	耐	セクシーレイ、暴れまくり、耐魔力、みかわし
		15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いにしえの盟約
		15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いにしえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❸	3	20	人間	チンピラ	174	54	ー	ー	ー	耐	ー	ー	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、ジオ、耐電撃、献身
		18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❹	3	19	人間	青年	174	54	ー	ー	ー	ー	ー	ー	パララレイ、怒りの一撃、同族の心得・防、マヒ追加
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		17	邪鬼	モコイ	189	24	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❺	3	19	人間	女性社員	168	58	ー	ー	ー	耐	ー	ー	怒りの一撃、ザン、耐電撃、反撃
		12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
		19	女神	サラスヴァティ	135	105	ー	弱	ー	ー	耐	無	ディアラマ、百烈突き、耐衝撃、女神の慈愛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❶	3	20	人間	チンピラ	174	54	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、ディア、耐火炎
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一部の活泉、妖気迅雷
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得・攻、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❷	3	17	人間	女性社員	150	52	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、アギ、耐火炎、S軽業の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め

※［必S3-02］と［必S3-03］のどちらをさきに発生させたかで能力やスキルが少し変化する

STORY ストーリー セプテントリオン編 不穏の火曜日 3RD DAY

BATTLE

3RD DAY 10:30~11:30

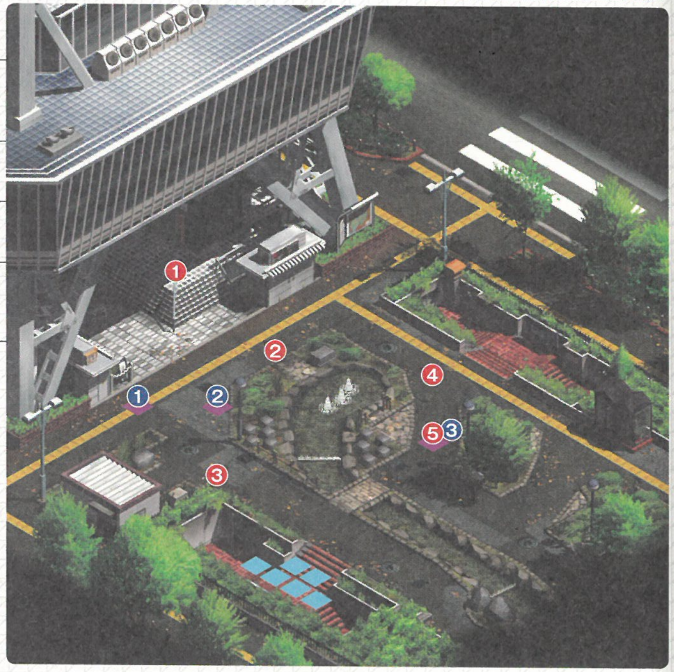
[必S3-04] ハッカーの正体

ジュンゴの死に顔動画を見た一行は、彼の行方を知っているかもしれないフミを探す。そして、テレビ塔前で様子のおかしい彼女と謎の悪魔を発見する。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔



■勝利条件
- フミを攻撃して気絶させる

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

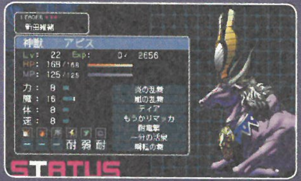
■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 瘴気の出現位置に近づくと出現（❶～❸）

■クリアボーナス
- 820EXP
- 2000マッカ

INTERMISSION

ボティスはレベルが高く、弱点属性もない強敵。倒すのが難しいと感じたら、2周目以降に挑戦してもいい。倒す場合は、アブラクサスの弱点でもあり、ボティスにも効果のある衝撃属性の攻撃スキルを使えるワイラを用意。余裕があるなら、ワイラとほかの悪魔を合体させて、より強力な悪魔を作成してチームに編成しよう。



バトルに登場する敵をトータルで見ると火炎属性が弱点の敵が多い。「アギ」を使える仲魔がいると便利だ。

ボティスは待機して撤退を待つ

バトル開始時の勝利条件を満たすだけではクリアとならず、最終的には敵を全滅させる必要がある。障害になるのが強敵であるボティスがいる❷のチームだが、移動はしないため、近づかなければ攻撃される心配はない。さきに初期配置の近くにいる敵を倒しつつ、橋を渡ったところに出現した瘴気を消しに向かおう。なお、ボティスはお互いに待機し続けた場合、行動順がボティスに26回まわると撤退するので、そのあとにフミを倒しにいけば安全にクリアできる。また、誰かをおとりに使う戦法も有効で、防御力に自信のある仲間チームが攻撃を受けているあいだに、ボティスの脇を突破してフミのいるところまで進むという手もある。

ちなみに、マップ上には瘴気が3つあるが、バトル開始時は出現していない。出現位置に近づいたり、❺のチームを倒すと出現して増援が送り込まれてくる。着実に出現するすべての敵を倒しつつ進むなら、マップ右側を迂回してすべての瘴気を消しつつ、噴水の上側を通るように進んでいこう。

ボティスの強力なスキルに注意

ボティスを倒すと強力なスキルをクラックできるうえに、合体が解禁されるので倒す価値は高い。ボティスはすべての攻撃を1回無効化する「護りの盾」を多用するため、「嵐の乱舞」など複数回攻撃できるスキルで効果を消しつつダメージを与えよう。

また、複数のチームで、邪龍の種族特有スキル「邪念の波動」を利用しての遠距離攻撃も有効。この場合ボティスが「護りの盾」を使えないので、ダメージを与えやすく反撃も受けない。なお、ボティスは強力な電撃属性のスキル「ジオダイン」を使う。電撃属性に耐性を持つ仲魔でないと一撃で戦闘不能になるので、リリムやハクジョウシを仲魔に入れておくといい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	22	人間	菅野史	170	102	ー	ー	耐	ー	ー	ー	ハッキング、耐氷結、S的中の秘法
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	怒りの一撃、物理鋭化、対氷結、混沌の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
❷	3	37	堕天使	ボティス	???	???	耐	ー	ー	反	ー	無	ジオダイン、護りの盾、ディアラマ、電撃反射、耐物理、エクスティール、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約
❸	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
❹	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
❺	3	20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
❶	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
		18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
❷	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
❸	3	20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

STORY
ストーリー
セプテントリオン編
不穏の火曜日
3RD DAY

BATTLE

3RD DAY　12:30~13:00

[必S3-06] ダイチの救出

フミからの情報でみんなの科学館へと向かった主人公たちは、そこで暴徒たちと戦うジュンゴの姿と、縄に縛られて拘束されたダイチを発見する。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　伏見　みんなの科学館

■勝利条件
・すべての暴徒の撃破

■敗北条件
・ダイチまたはジュンゴの死亡
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・イオの出撃

■増援出現条件
・ダイチを救出する、または敵の減少に伴い出現（❶～❸）

■クリアボーナス
・880EXP
・2200マッカ



※ ❸は[必S3-02]で暴徒を逃した場合のみ出現

INTERMISSION

狭い通路で戦うことになるバトルなので、あらかじめ霊鳥の種族特有スキル「飛翔」を用意すれば、障害物に邪魔されず移動することができる。ハンサやモーショボーなどを作成しておき、各チームに編成しておくといい。なお、単独行動をとるイオのチームには、強力な悪魔を編成して孤立した状態でも戦えるようにしておくこと。



❻の会社員が持つ「メディア」はチーム全体を回復できる便利なスキルなので、スキルクラックを狙おう。

STORY ストーリー　セプテントリオン編　不穏の火曜日　3RD DAY

イオが敵の裏手から回り込む

イオの「だんぼーる大作戦」の概要は、敵の目を主人公たちがひきつけているあいだに、敵の裏手から侵入したイオが、ダンボールに身を隠しながらダイチを救出するというもの。まず、イオはマップの左側を通ってダイチのもとへと移動させる。ダイチのかたわらには❶のチンピラが待機しているので、これを倒してからダイチを救出。一方で主人公たちは、敵へと突撃するジュンゴを援護する。ジュンゴが死亡すると敗北となるので、HPが減ったらすぐに回復しよう。あとは、向かってくる敵を迎撃していけばいい。



ダイチはイオ以外でも救出可能だが、その場合は敵中を突破する必要がある。イオを向かわせるのがベスト。

ダイチは主人公たちのほうへ誘導

イオがダイチを救出すると脱出地点が2ヵ所出現し、ダイチはイオのあとを追いかけて移動するようになる。ダイチは移動力が3に低下しているうえ攻撃が一切できないので、なるべく敵がいないほうの脱出地点へと誘導する必要がある。敵増援が左側の脱出地点近くに出現するため、多少遠回りになるが味方が多くいる右側の脱出地点のほうへ逃したほうが安全だ。イオ以外のチームはダイチがいるほうへと移動し、ダイチが逃げ切れるようにサポートするといい。

ちなみに、[必S3-02]でダンボールを抱えた暴徒を逃がした場合は敵増援が1チーム増えるが、強敵ではないので、たいした障害にはならない。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	22	人間	チンピラ	186	60	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S軽業の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	22	人間	青年	192	62	ー	ー	ー	ー	ー	ー	怒りの一撃、百烈突き、マハザン、エクスティール、S的中の秘法
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得・防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、同族の心得・防、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	22	人間	会社員	192	64	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、耐火炎、S烈攻の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得・攻、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	22	人間	学生	186	64	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S烈攻の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	22	人間	女性社員	186	66	ー	ー	ー	ー	ー	ー	セクシーレイ、ディアラマ、グリモア、みかわし、S軽業の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	22	人間	会社員	192	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	暴れまくり、メディア、双手、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パラライレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パラライレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	19	人間	学生	168	56	ー	ー	ー	ー	ー	耐	セクシーレイ、暴れまくり、耐魔力、みかわし
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	20	人間	チンピラ	174	54	ー	ー	ー	耐	ー	ー	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	20	人間	会社員	180	58	ー	ー	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、百烈突き、物理鋭化、S堅盾の秘法
		17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
		17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー　セプテントリオン編　不穏の火曜日　3RD DAY

BATTLE

3RD DAY 13:30

[必S3-07] さよならジュンゴ

みんなの科学館にやってきた一行。だが、ジュンゴはダイチを人質に取られ、無抵抗のまま殺されてしまった。そして暴徒の狂気が、主人公たちへと向けられる。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　伏見　みんなの科学館

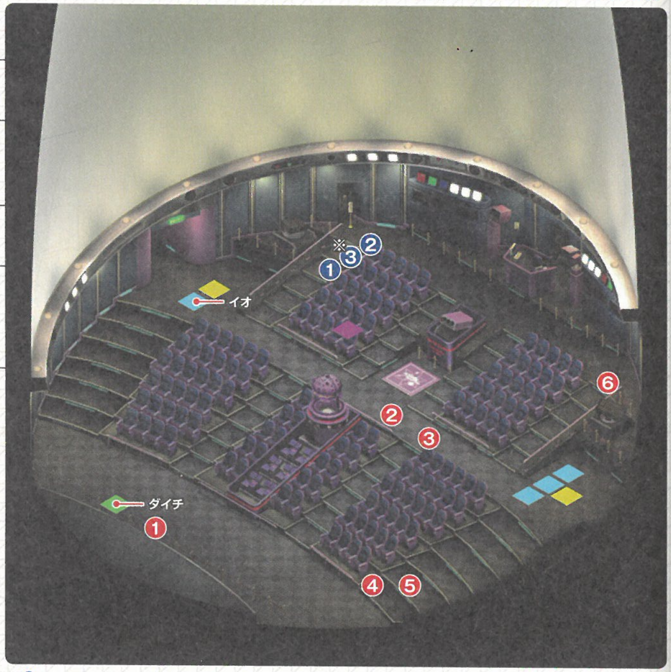
■勝利条件
・すべての暴徒の撃破

■敗北条件
・ダイチの死亡
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・イオの出撃

■増援出現条件
・ダイチを救出する、または敵の減少に伴い出現(❶～❸)

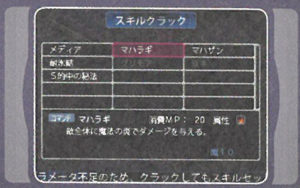
■クリアボーナス
・880EXP
・2200マッカ



※ ❸は[必S3-02]で暴徒を逃した場合のみ出現

INTERMISSION

イオは自身が立案した作戦によって別行動となる。味方から離れて行動するので、強力な仲魔をチームに編成しておこう。また、便利なスキルが数多く手に入るので、スキルクラックする敵の選択は慎重に。なかでも、チーム全体を回復する「メディア」と、攻撃力を上昇させる先制発動スキルの「S烈攻の秘法」は必ずクラックしておくこと。



全体攻撃魔法である「マハラギ」や「マハブフ」などもスキルクラック候補。戦力事情に合わせて選択しよう。

STORY ストーリー セプテントリオン編 不穏の火曜日 3RD DAY

狭い通路で敵を迎撃しよう

[必S3-06]とほぼ同じ内容だが、こちらはジュンゴがいないので落ち着いて戦える。まず、主人公たちは周囲の敵を倒すことに集中しよう。初期配置のすぐ左側の階段の上で待ち伏せしてもいいが2方向から敵に囲まれてしまうので、❸の敵付近の狭い通路を利用して敵チームの行動を制限し、複数の敵チームから狙われないように各個撃破していく。そのあとは、ダイチ救出後に邪魔になるマップ右下の敵へと向かって進軍。別の場所から出撃したイオは、マップ左の壁沿いに進んで、ダイチのもとへと接近するといい。



狭い通路は1チーム分のスペースしかない。こちらも移動は限られるが、安全に敵チームを個別に撃破できる。

ダイチの救出はイオに任せる

マップの左側から出撃するイオはダンボールをかぶっていて、バトルが開始された時点では敵から認識されていない。この状態を利用し、マップ左側を移動してダイチの救出に向かおう。ダイチの近くには敵がいるが、ダイチ救出まえに攻撃して倒してしまえば問題ない。救出後は移動力が3に低下したダイチを引き連れて脱出を目指す。敵増援で出口をふさがれる可能性がある左側の脱出地点よりも、味方が多くいる右側の脱出地点を目指したほうが安全だ。ちなみに[必S3-06]と同じく、[必S3-02]でダンボールを抱えた暴徒を逃していると敵の増援が1チーム増えることになるので、注意しておこう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	疾風	呪殺	スキル
❶	3	22	人間	チンピラ	186	60	－	－	耐	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S軽業の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	－	弱	耐	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	－	弱	耐	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
❷	3	22	人間	青年	192	62	－	－	－	－	－	－	怒りの一撃、百烈突き、マハザン、エクスティール、S的中の秘法
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、同族の心得·防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、同族の心得·防、いけにえの盟約
❸	3	22	人間	会社員	192	64	－	耐	－	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、耐火炎、S烈攻の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	－	反	弱	－	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
❹	3	22	人間	学生	186	64	－	耐	－	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、迅速の寄せ、S烈攻の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
❺	3	22	人間	女性社員	186	66	－	－	－	－	－	－	セクシーレイ、ディアラマ、グリモア、みかわし、S軽業の秘法
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
❻	3	22	人間	会社員	192	64	－	－	－	－	－	－	暴れまくり、メディア、双手、S堅盾の秘法
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
❶(増援)	3	19	人間	学生	168	56	－	－	－	－	－	耐	セクシーレイ、暴れまくり、耐魔力、みかわし
		17	妖獣	ワイラ	163	48	－	弱	－	－	－	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	163	48	－	弱	－	－	－	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
❷(増援)	3	20	人間	チンピラ	174	54	－	－	－	耐	－	－	雷の乱舞、怒りの一撃、耐電撃、S疾風の秘法
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	－	弱	－	無	－	－	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	－	弱	－	無	－	－	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
❸(増援)	3	20	人間	会社員	180	58	－	－	－	－	－	－	炎の乱舞、百烈突き、物理鋭化、S堅盾の秘法
		17	龍王	マカラ	167	52	－	－	－	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
		17	龍王	マカラ	167	52	－	－	－	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め

STORY ストーリー セプテントリオン編 不穏の火曜日 3RD DAY

BATTLE [必S3-08] 憤怒の男①

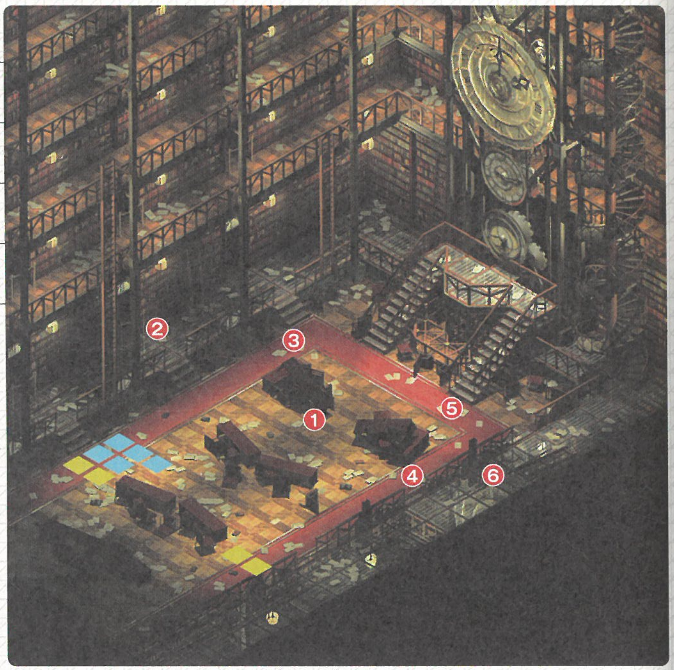
3RD DAY 13:00~15:00

名古屋支局を占拠する暴徒に対して反撃に出た主人公たち。略奪中の暴徒を統率しているのは、栗木ロナウドという若者だった。

出撃可能キャラクター覧



名古屋 久屋大通 名古屋支局



■勝利条件
- ロナウドの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 150EXP
- 1700マッカ

INTERMISSION

このバトルとつぎの[必S3-08]憤怒の男②は連戦になる。チーム編成は再度可能だが、悪魔合体やデビオクは利用できないので、あらかじめつぎのバトルも踏まえた強化をしておくこと。強敵であるロナウドのチームには物理耐性を持つ悪魔が多い。敵チーム全体に通用する、電撃属性の魔法攻撃が主体のチームを編成して挑むといい。



ロナウドが持つ万能属性のスキル「吸魔」は、つぎのバトルでも役に立つのでぜひともクラックしておこう。

敵の目標地点をふさごう

開始後マップ下方に目標地点が2ヵ所出現し、ダンボールを持った暴徒はそこへ向かって移動する。暴徒たちには逃げられてもとくに問題ないが、経験値やマッカを稼いだりスキルクラックを狙う場合は目標地点を味方でふさぎ、接近してきたところを個々に迎撃していくといい。残るロナウドは攻撃力が高いので、HPを回復して万全の態勢で臨もう。



❻のチンピラが持つ「耐物理」は、今後のバトルでも役立つスキル。防御面を重視するならクラックしておこう。

弱い悪魔から優先して撃破

ロナウドのチームに編成されている悪魔はバフォメットとスパルナ。どちらもレベルの高い強敵だが、スパルナはHPが低く、電撃属性の弱点を持っているので倒しやすい。最初に「ジオ」を連発して麻痺を狙いつつ、ダメージを与えて倒そう。そのあとはバフォメット、リーダーのロナウドと順番に撃破していくといい。なお、ロナウドのチームはバフォメットの「混沌の波動」の効果で射程が3マスもある。攻撃時は4マス離れた位置から一気に接近すること。



ロナウドは「メディア」を使うので、回復されないよう1体ずつ集中攻撃し、確実に倒していく必要がある。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	万	スキル
❶	4	30	人間	栗木ロナウド	286	76	−	耐	−	−	−	耐	吸魔、なぎ払い、メディア、みかわし、耐魔力、S的中の秘法
		32	邪神	バフォメット	213	159	耐	耐	耐	−	−	無	マハラギ、吸魔、耐物理、耐氷結、混沌の波動
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	−	−	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、捨身の一撃、マヒ追加、飛翔
❷	3	23	人間	チンピラ	192	62	−	−	耐	−	−	−	マハブフ、ブフ、耐氷結、S烈攻の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	−	弱	吸	−	−	−	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	−	弱	吸	−	−	−	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
❸	3	23	人間	会社員	204	66	−	−	−	耐	−	−	雷の乱舞、マハジオ、耐電撃、グリモア、S軽業の秘法
		23	邪鬼	オグン	256	29	−	耐	弱	−	−	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		23	邪鬼	オグン	256	29	−	耐	弱	−	−	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
❹	3	23	人間	会社員	204	66	−	耐	−	−	−	−	炎の乱舞、メディア、怒りの一撃、耐火炎、S的中の秘法
		23	邪鬼	オグン	256	29	−	耐	弱	−	−	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	−	−	−	弱	吸	−	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
❺	2	23	人間	会社員	204	66	−	−	−	−	−	−	ディアラマ、マハザン、迅速の寄せ、S堅盾の秘法
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	−	弱	反	耐	−	−	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	−	耐	耐	−	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
❻	3	23	人間	チンピラ	192	62	耐	−	−	−	−	−	なぎ払い、捨身の一撃、双手、耐物理、S烈攻の秘法
		24	天使	パワー	222	49	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	222	49	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯

BATTLE

3RD DAY 13:00～15:00

[必S3-08] 憤怒の男②

ロナウドを倒し名古屋支局の混乱は治まったかに見えたが、新たな侵略者フェクダが姿を現わす。ロナウドと主人公たちは共闘しフェクダに立ち向かうことになる。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　久屋大通　名古屋支局

■勝利条件
- フェクダの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- ロナウドの死亡

■出撃条件
- なし

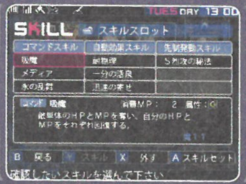
■増援出現条件
- 時間の経過に伴い出現（❶～❸）

■クリアボーナス
- 900EXP
- 2000マッカ



INTERMISSION

フェクダは1体のとき、ほぼすべての攻撃を無効化する。しかし、一定時間が経過すると2体に分裂。それぞれ物理もしくは魔法が弱点となり、ダメージが与えられるようになる。2体に分離したら、すばやくそれぞれの弱点が突けるよう、物理攻撃主体のチームと魔法攻撃主体のチームを編成し、フェクダの分離に備えておこう。



直前のバトルでクラックできる万能属性の「吸魔」は、フェクダが合体しているときでも唯一通用する攻撃だ。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

ロナウドと協力して敵を倒そう

周囲に配置されたすべての敵を倒す場合は、左右にチームを分けて下側へと移動。マップ上方にいるフェクダから逃げつつ、敵を倒していくといい。NPCのロナウドは最初の行動から、フェクダよりも周囲の敵チームに向かって移動していくが、使役する仲魔が非常に強力なため、放置してもまったく問題ない。むしろ、ロナウドがHPを減らした敵チームを優先的に狙い、経験値やマッカを稼いでおこう。



敵増援はマップ下から出現。あらかじめ味方チームを増援出現位置へと移動させておいてすぐに迎撃しよう。

分離したフェクダは同時に攻撃

フェクダは合体中に攻撃しても、基本的に無効化されてしまう。この時点で唯一通用するのが万能属性の「吸魔」。HPとMPを回復しつつダメージを与えられるので、持っている場合は利用していくといい。また、ロナウドも「吸魔」を持っているので、フェクダが合体中はロナウドに攻撃を任せ、主人公たちは待機しておくのも手だ。このあいだにいつでも攻撃に移れるよう、態勢を整えておこう。時間が経過してフェクダが2体に分離したら、手分けして攻撃を開始する。ただし、分離中に片方を倒しても、もう片方のフェクダに行動順が回ってしまうと、生き残ったほうのフェクダと同じHPで合体した状態のフェクダが再登場してしまう。これを防ぐためには、分離した状態の2体のフェクダのHPを倒す直前まで減らし、行動順をよく確認して、どちらにもしばらく行動順が回ってこないタイミングで2体をたて続けに倒すといい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	5	32	禄存星	フェクダ	???	???	無	無	無	無	無	無	捨身の一撃、嵐の乱舞、ニガヨモギ、迅速の寄せ、双手、禄存星の証
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
②	3	23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パラライレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、双手、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パラライレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
③	3	22	妖精	ジャックフロスト	192	68	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
④	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
		24	天使	パワー	222	49	－	－	－	耐	－	弱	エクスムーブ、アムリタ、捨身の一撃、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		23	邪鬼	オグン	256	29	－	耐	弱	－	－	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
⑤	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、迅速の寄せ、飛翔
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
⑥	3	23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、捨身の一撃、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、ザン、マハザン、同族の心得・防、耐物理、いけにえの盟約
		23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、捨身の一撃、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
❶	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		22	妖精	ジャックフロスト	192	68	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
❷	3	23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パラライレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	－	－	－	弱	吸	－	パラライレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
❸	3	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	－	耐	耐	－	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔

STORY ストーリー 不穏の火曜日 セプテントリオン編 3RD DAY

BATTLE

3RD DAY 07:30~08:00

[任S3-03] タイマンQさん

日比谷公園を訪れた主人公は謎の歌声を耳にする。その歌声の主、ゴーストQと名乗る謎の悪魔は、主人公に突然のタイマン勝負を挑んでくる。

出撃可能キャラクター覧



東京　霞ケ関　日比谷公園

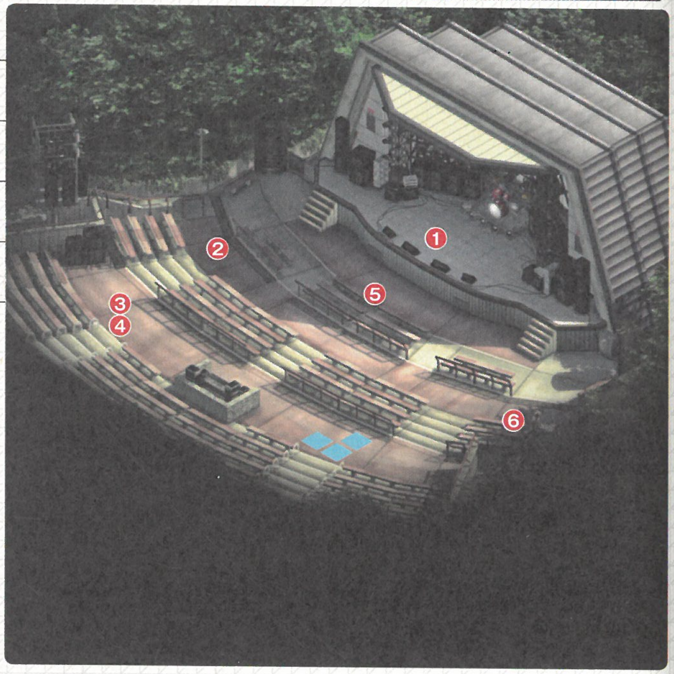
■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公の死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・250EXP
・1400マッカ



INTERMISSION

ゴーストQはLv26とこの時点ではかなりの強敵。1周目のプレイで倒すのは難しいので、戦力に不安があるならば2周目以降のプレイで挑んでもいい。倒す場合は、ゴスキヤやウベルリといったHPの高い仲魔を作って戦力を整え、毒状態にしてくる「ニガヨモギ」への対策として状態異常を治す「アムリタ」を主人公にセットしておこう。



仲間を連れてこのバトルに挑むと、バトル開始まえにゴーストQは逃げてしまうので倒すことができない。

客席の敵を倒してから進む

まずは、客席にいる敵を倒しながらゴーストQを目指して進んでいこう。このとき、ゴーストQとの戦いで使う予定の悪魔はストックに温存しておき、それ以外の悪魔をチームに入れて戦うこと。敵は火炎や衝撃属性に弱い悪魔が多いので、レベルは若干低くはあるが弱点を突けるフレイミーズやアブラクサスをチームに入れるといい。なお、❷〜❻の敵をすべて倒すとゴーストQが逃げ出すため、比較的弱い❸のチームのリーダーだけを残しておくのがおすすめ。ちなみに、主人公を魔法攻撃重視で育てている場合は、MPの温存を優先すること。妖獣をチームに編成し、ゴーストQ以外の敵との戦いは避けて、「妖気迅雷」を使って進もう。「呪縛」で足止めされないよう、進軍中に❻のモコイだけは倒しておくといい。

ストックをフル活用して戦おう

ゴーストQは射程が3マスあるので、4マス以上離れた位置から接近して攻撃しよう。耐性がないのは物理や火炎、それと衝撃属性の3種なので、該当する属性の攻撃魔法や物理攻撃で攻めること。

ゴーストQは「獣の眼光」の効果により1ターンの行動で2回攻撃してくるため、戦闘が長引くと手数に差があるぶんこちらが不利になる。しかも、「速」が高いためにEXTRA TURNの発生率も非常に高い。「エクスムーブ」でEXTRA TURNを奪い、相手の手数を減らしつつ戦おう。また、「ニガヨモギ」や「毒追加」の効果で毒状態になった場合は、あらかじめセットしておいた「アムリタ」ですばやく回復すること。「暴れまくり」はHPを減らすことで威力を下げられるので、防ぐことよりもダメージを与えることを優先したほうが、結果的に安全だ。

なお、攻撃を受けてHPやMPが減りすぎた仲魔は、新たな仲魔をストックから召喚して控えに回し、つねにチームを万全な状態に保つようにしよう。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	26	魔人	ゴーストQ	???	???	—	—	耐	耐	—	無	暴れまくり、ニガヨモギ、怒りの一撃、耐魔力、毒追加、獣の眼光、夢幻の住人
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	16	幽鬼	ティング・カット	161	52	—	弱	—	無	—	—	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
		14	龍王	マカラ	146	44	—	—	—	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
		16	幽鬼	ティング・カット	161	52	—	弱	—	無	—	—	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	12	龍王	トウビョウ	112	40	—	—	弱	耐	—	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
		13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	—	—	弱	弱	耐	—	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得·攻、夢幻の具足
		12	龍王	トウビョウ	112	40	—	—	弱	耐	—	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	4	16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	—	—	—	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
		16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	—	—	—	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
		14	龍王	マカラ	146	44	—	—	—	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	—	—	弱	弱	—	嵐の乱舞、ザン、同族の心得·防、いけにえの盟約
		15	堕天使	ガギソン	132	48	—	—	—	—	弱	—	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
		15	堕天使	ガギソン	132	48	—	—	—	—	弱	—	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	17	妖獣	ワイラ	163	48	—	弱	—	—	—	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		15	邪鬼	モコイ	168	22	—	弱	無	—	—	—	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
		17	妖獣	ワイラ	163	48	—	弱	—	—	—	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

FREE BATTLE [FS3-A] フリーバトルA

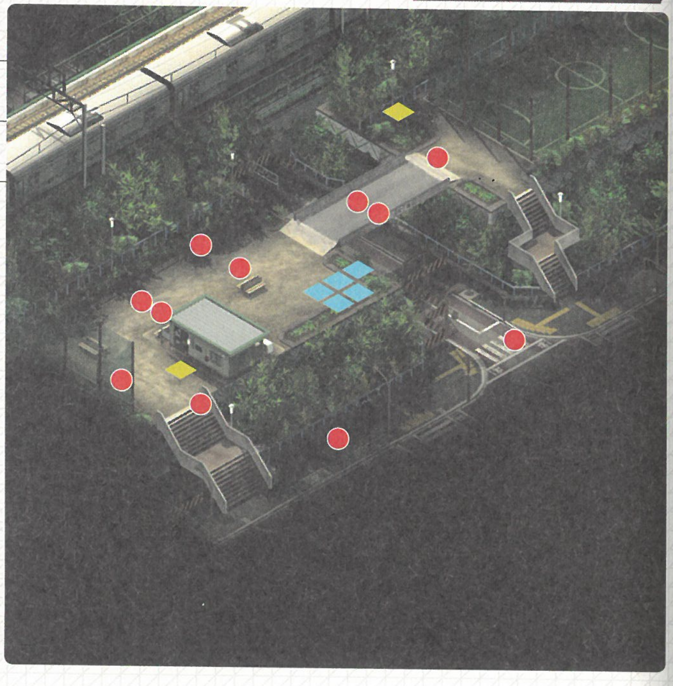
3RD DAY 07:00~08:30

東京 渋谷 宮下公園

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・400マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
13	幻魔	ジャンバヴァン	174	17	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、ねらい撃ち、覚悟の挑発、騎士の精神、同族の心得·攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
16	霊鳥	モー·ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
16	霊鳥	モー·ショボー	133	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

見覚えの成長、一分の活泉、アムリタ、一分の魔脈、もうかりマッカ、必中みね打ち、毒追加、覚悟の挑発、同族の心得・攻、嵐の乱舞、同族の心得・防、S軽業の秘法、暴れまくり、百烈突き、氷の乱舞、ニガヨモギ、710マッカ

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS3-B] フリーバトルB

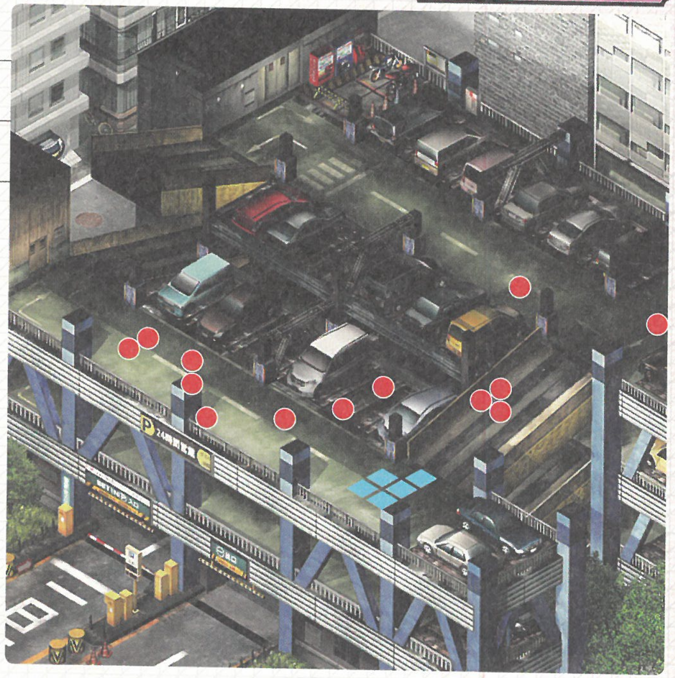
3RD DAY 09:00~13:30

名古屋 伏見 立体駐車場

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・600マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
15	堕天使	ガギソン	132	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオ、雷の乱舞、反撃、いけにえの盟約
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得·攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得·攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
15	幻魔	ジャンバヴァン	197	19	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、炎の乱舞、ねらい撃ち、騎士の精神、同族の心得·攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
16	霊鳥	モー·ショボー	133	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
16	霊鳥	モー·ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
17	邪鬼	モコイ	189	24	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

STORY ストーリー 不穏の火曜日 セプテントリオン編 3RD DAY

FREE BATTLE [FS3-C] フリーバトルC

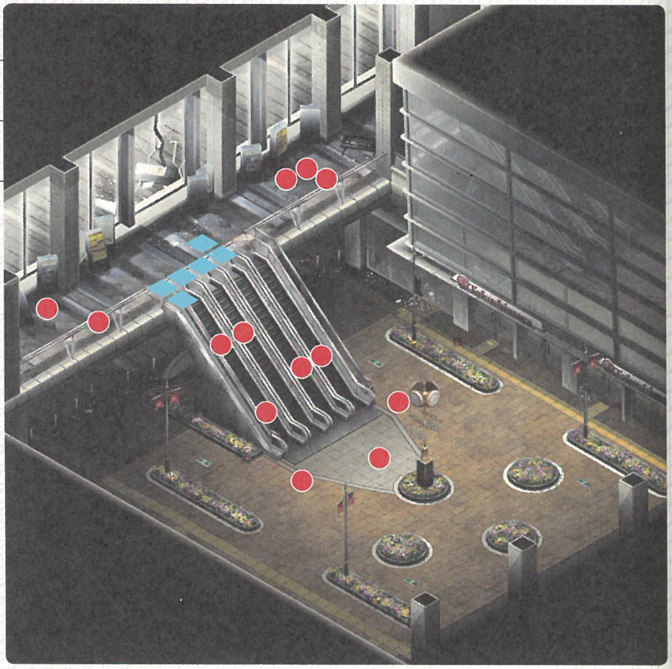
3RD DAY 10:00~19:30

名古屋　名駅　金時計前

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・600マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得・攻、凶化
15	幻魔	ジャンバヴァン	197	19	ー	ー	弱	弱	耐	ー	アギ、炎の乱舞、ねらい撃ち、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、マヒ追加、みかわし、霊障
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、雷の乱舞、一分の活泉、毒追加、邪念の波動
12	邪龍	トウビョウ	112	40	ー	ー	弱	耐	ー	弱	ジオ、一分の活泉、邪念の波動
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
17	龍王	マカラ	167	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、ジオ、耐魔力、マヒ追加、龍胴絞め
16	霊鳥	モー・ショボー	133	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、氷の乱舞、見覚えの成長、飛翔
16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
15	邪鬼	モコイ	168	22	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
17	邪鬼	モコイ	189	24	ー	弱	無	ー	ー	ー	必中みね打ち、怒りの一撃、見覚えの成長、もうかりマッカ、呪縛
15	鬼女	リリム	121	65	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、耐電撃、献身
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

FREE BATTLE [FS3-D] フリーバトルD

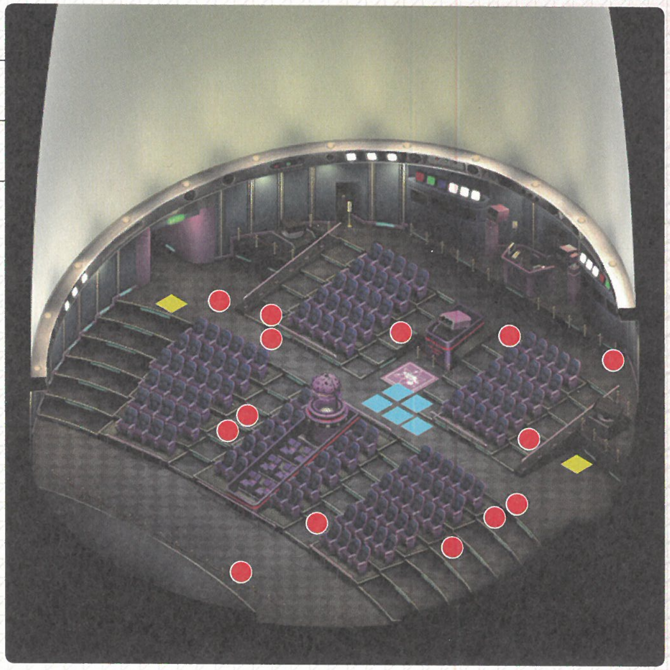
3RD DAY 13:00~19:30

名古屋　伏見　プラネタリウム

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・600マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得・防、同族の心得・攻、いけにえの盟約
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得・攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得・攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
16	幽鬼	ティング・カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パララレイ、ニガヨモギ、マヒ追加、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身
15	鬼女	リリム	121	65	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、耐電撃、献身
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

見覚えの成長、一分の活泉、アムリタ、一分の魔脈、もうかりマッカ、必中みね打ち、毒追加、覚悟の挑発、同族の心得・攻、嵐の乱舞、同族の心得・防、S軽業の秘法、暴れまくり、百烈突き、氷の乱舞、ニガヨモギ、673マッカ

FREE BATTLE [FS3-E] フリーバトルE

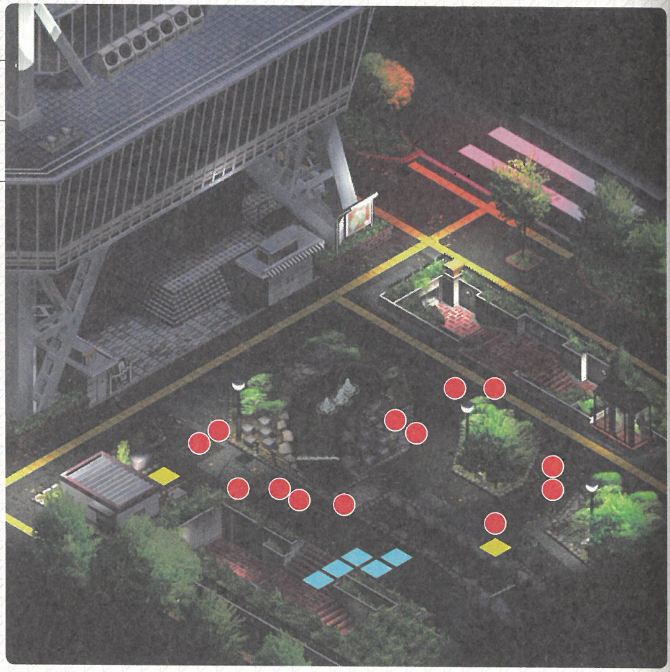
3RD DAY 19:00~20:00

名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・800マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライ、マヒ追加、みかわし、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パラライ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
14	龍王	マカラ	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	覚悟の挑発、ディア、耐魔力、龍胴絞め
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

見覚えの成長、一分の活泉、アムリタ、一分の魔脈、もうかりマッカ、必中みね打ち、毒追加、覚悟の挑発、同族の心得・攻、嵐の乱舞、同族の心得・防、S軽業の秘法、暴れまくり、百烈突き、氷の乱舞、ニガヨモギ、0マッカ

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS3-F] フリーバトルF

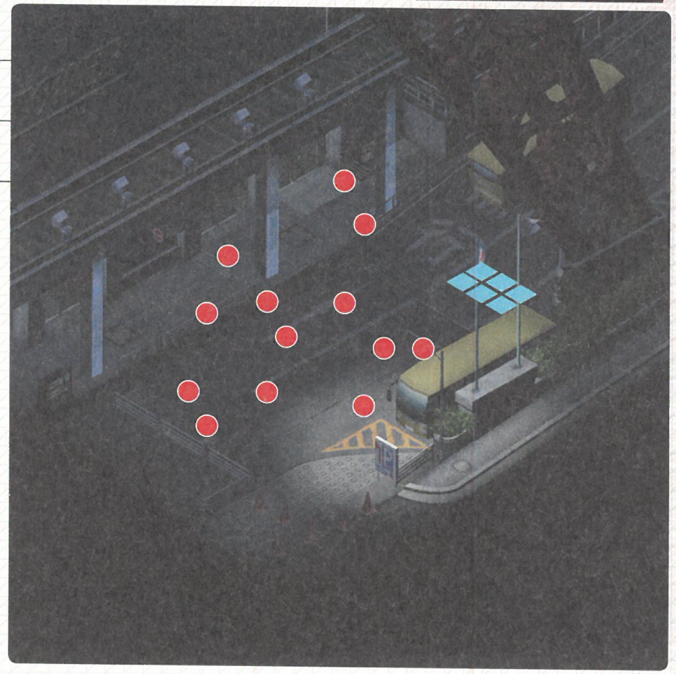
3RD DAY 20:30~21:00

東京　港区　東京タワー

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・800マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得·防、同族の心得·攻、いけにえの盟約
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
24	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
22	妖精	ジャックフロスト	192	68	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
16	幽鬼	ティング·カット	161	52	ー	弱	ー	無	ー	ー	パラライ、マヒ追加、みかわし、霊障
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パラライ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔

セプテントリオン編
4TH DAY

変容の水曜日

主人公ら民間の協力者たちの健康状態を心配し、ジプス東京支局内にて健康診断が行なわれる。そんななか、かつて倒したドゥベに酷似した敵が姿を現わす。

Check Point 1 3つの都市間の行き来が可能になる

［必S4-05］が終了すると、ターミナルの機能が復旧し、東京、名古屋、大阪間を自由に移動できるようになる。出現するイベントの数が一気に増加するので、LまたはRボタンでイベントリストを都市ごとに切り替えて見ていこう。また、同時に各都市で知り合ったキャラクターたちも以後は行動をともにすることになり、仲間としてバトルに参加させられるようになる。

Check Point 2 ジョーを救える期間は短い

4TH DAYでは、初日から行動をともにしてきたジョーが［必S4-02］以降、仲間から一時的に離脱する。このあと、［必S4-14］を無視して［必S4-15］を発生させると、ジョーが死亡する。彼を助けることができる［必S4-14］は出現時間が短いので、イベント出現後はすぐに助けに向かおう。なお［必S4-14］発生時はイベントバトルになるが、［必S4-15］はバトルが発生しない普通のイベント。キャラクターが死亡するイベントでバトルが発生しないのは、ゲーム中でこれだけだ。

Check Point 3 メグレズとは3つの部隊に分かれて戦う

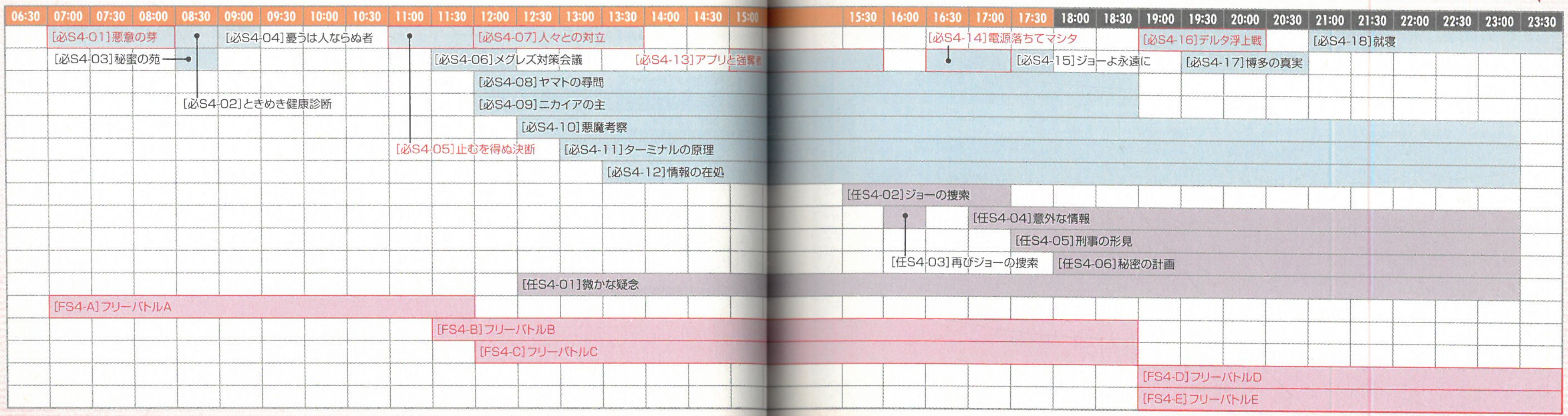
［必S4-16］では、3ヵ所に出現したメグレズに同時に戦いを挑むため、部隊を3つに分ける。部隊編成は、東京で戦うのがマコト・ダイチ・イオ・ジョー、大阪がヒナコ・オトメ・ケイタ、名古屋がアイリ・ジュンゴ・フミとなっており、主人公はこのなかから好きな部隊を選んで戦いに臨むことになる。メンバーが死亡しているなどで欠員が出た場合は、大阪にヤマト、名古屋にロナウドがそれぞれ補充メンバーとして参加するが、彼らはNPC扱いで自由に操作することはできない。

イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S4-01	悪意の芽	07:00～08:00	港区 東京タワー	解説はP112
必S4-02	ときめき健康診断	08:30	永田町 東京支局	［必S4-03］とどちらか一方のみ
必S4-03	秘蜜の苑	08:30	永田町 東京支局	［必S4-02］とどちらか一方のみ
必S4-04	憂うは人ならぬ者	09:00	港区 東京タワー	－
必S4-05	止むを得ぬ決断	11:00～11:30	新橋 SL広場	解説はP114
必S4-06	メグレズ対策会議	11:30～12:00	新世界 大阪本局	［必S4-05］後出現
必S4-07	人々との対立	12:00～13:30	梅田 ビックマン前	解説はP116
必S4-08	ヤマトの尋問	12:00～18:30	新世界 大阪本局	－
必S4-09	ニカイアの主	12:00～18:30	港区 芝公園	－
必S4-10	悪魔考察	12:30～23:00	表参道 表参道	［必S4-07］後出現、［必S4-13］後一時消滅。［必S4-14］か［必S4-15］後再出現
必S4-11	ターミナルの原理	13:00～23:00	久屋大通 名古屋支局	［必S4-08］後出現、［必S4-13］後一時消滅。［必S4-14］か［必S4-15］後再出現
必S4-12	情報の在処	13:30～23:00	渋谷 渋谷901前	［必S4-09］後出現、［必S4-13］後一時消滅。［必S4-14］か［必S4-15］後再出現
必S4-13	アプリと強奪者	15:00～15:30	浅草 仙草寺	解説はP118
必S4-14	電源落ちてマシタ	16:30～17:00	栄 センタリングパーク	［必S4-15］とどちらか一方のみ。解説はP120
必S4-15	ジョーよ永遠に	17:30	栄 センタリングパーク	［必S4-14］とどちらか一方のみ
必S4-16	デルタ浮上戦	19:00～20:00	新世界 大阪本局	解説はP122
必S4-17	博多の真実	19:30～20:30	名駅 金時計前	［必S4-16］後出現
必S4-18	就寝	21:00～23:30 ※	永田町 東京支局	－
任S4-01	微かな疑念	12:30～23:00	久屋大通 名古屋支局	－
任S4-02	ジョーの捜索	15:30～17:00	栄 センタリングパーク	［必S4-13］後出現
任S4-03	再びジョーの捜索	16:00	栄 センタリングパーク	［任S4-02］後出現
任S4-04	意外な情報	17:00～23:00	伏見 でんきの博物館	［必S4-14］か［必S4-15］後出現
任S4-05	刑事の形見	17:30～23:00	栄 水晶広場	［任S4-04］後出現
任S4-06	秘密の計画	18:00～23:00	伏見 でんきの博物館	［任S4-05］後出現
FS4-A	フリーバトルA	07:00～11:30	品川 千岳寺	［必S4-05］後出現消滅。解説はP124
FS4-B	フリーバトルB	11:30～18:30	新今宮 フェスティバルゲート	［必S4-05］後出現。解説はP125
FS4-C	フリーバトルC	12:00～18:30	伏見 立体駐車場	［必S4-06］後出現。解説はP126
FS4-D	フリーバトルD	19:00～23:30	渋谷 宮下公園	解説はP127
FS4-E	フリーバトルE	19:00～23:30	梅田 桟急線ホーム	解説はP128

※［必S4-18］は、仲間の死亡者が3人の場合21:00で、死亡者数がひとり減るごとに1時間遅くなる。誰も死亡していない場合は23:30

イベントタイムチャート



BATTLE

4TH DAY 07:00~08:00

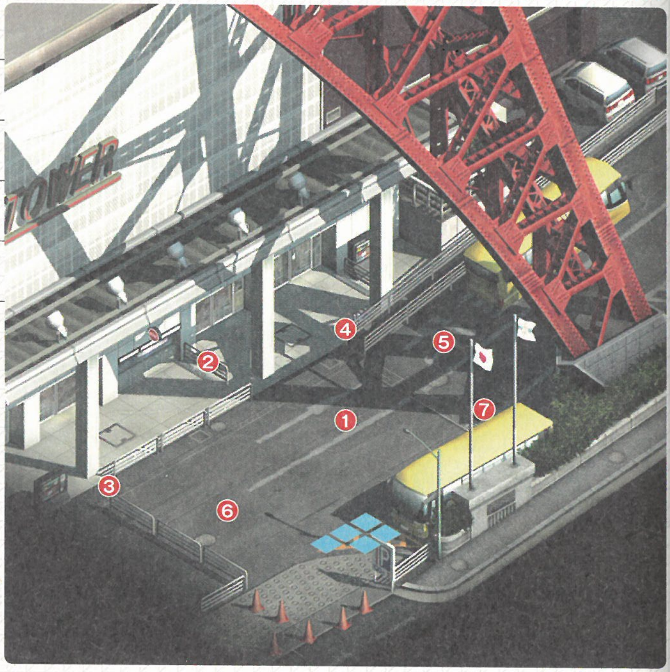
[必S4-01] 悪意の芽

マコトの言葉で東京支局のホールへ向かった主人公は、健康診断のことを聞かされる。時間と場所を確認したあと、ダイチと雑談している最中に警報が鳴り響く。

出撃可能キャラクター一覧



東京　港区　東京タワー



■勝利条件
- メグレズの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

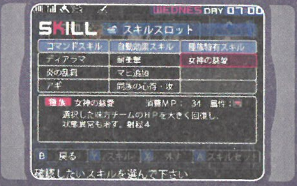
■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 800EXP
- 2400マッカ

INTERMISSION

4TH DAYが始まったときに仲間になるマコトは、「力」は高いものの「体」や「速」の能力値は低め。「魔」は標準的ではあるがイオやジョーには劣るので、「ねらい撃ち」や「なぎ払い」など物理属性のスキルをセットしておこう。メグレズの攻撃で全チームがまとめてダメージを受けるため、HPを回復できる仲魔を多く用意しておくと有利に戦える。



「女神の慈愛」や「メディア」など、チーム全員を一度に回復できるスキルを持つ仲魔を補強しておこう。

メグレズを目指しながら敵を排除

目標であるメグレズはマップの中央に位置し、そこからまったく動くことはないため、待ち伏せができない。そのためこちらから近づいていく必要があるので、全員一丸となってメグレズを目指そう。その際、ほかの敵を放置しておくと攻撃されて行動順番をうしろに回されてしまう。メグレズに向かって進みつつも全チームで集中攻撃を仕掛けて倒しておくこと。



「速」の高いハンサには物理攻撃がなかなか当たらない。確実に当たる魔法攻撃を中心に攻めていくといい。

「地殻振動」を無効化しよう

メグレズは行動順番が回ってくるたびに「地殻振動」を行ない、一度に主人公たち全チームを攻撃してくるので、ダメージを回避するためだけにMPをすべて使ってしまう恐れがある。この状況を回避するため、「地殻振動」でもダメージを受けない霊鳥もしくは天使をチームに入れておくといい。こうして回復する回数を減らすことで、攻撃にMPを回すことができる。メグレズに接近したら、ダメージを軽減されない物理、火炎、電撃属性で集中攻撃を浴びせよう。



霊鳥や天使は「地殻振動」でダメージを受けない。チームに多数入れておけば、有利に戦うことができる。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	30	文曲	メグレズ	???	???	－	－	無	－	耐	無	なぎ払い、ペトラレイ、ブフ、耐状態異常、耐衝撃、氷結強化、文曲の芽
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
2	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
3	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		25	闘鬼	メズキ	214	92	－	反	弱	耐	－	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得·攻、凶化
4	3	23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	弱	ニガヨモギ、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
5	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
6	3	24	天使	パワー	222	49	－	－	－	耐	－	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	222	49	－	－	－	耐	－	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		24	天使	パワー	222	49	－	－	－	耐	－	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
7	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	－	無	弱	－	－	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		23	邪鬼	オグン	256	29	－	耐	弱	－	－	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
		23	邪鬼	オグン	256	29	－	耐	弱	－	－	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛

BATTLE

4TH DAY 11:00~11:30

［必S4-05］止むを得ぬ決断

東京以外にも出現したメグレズの芽の対策会議に出席することになった主人公。会議に向かうため特殊鉄道に乗ろうとしたとき、地震で駅に閉じ込められてしまう。

出撃可能キャラクター一覧



東京　新橋　専用車両ホーム

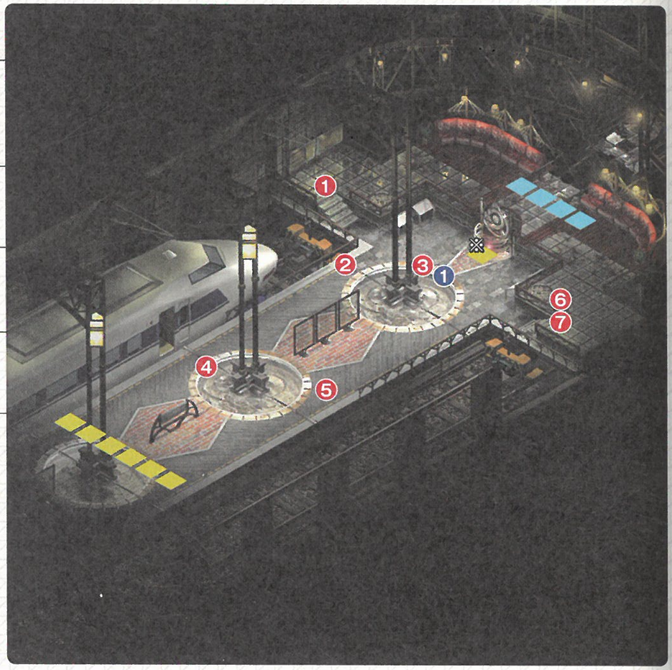
■勝利条件
- 主人公たち全員の脱出
- すべての悪魔の撃破

■敗北条件
- 主人公たちいずれかの死亡

■出撃条件
- マコトの出撃
- オトメの出撃

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い出現（❶）

■クリアボーナス
- 900EXP
- 2600マッカ



※ 新しい目標地点は崩壊イベント後に出現

INTERMISSION

このバトルから戦闘に参加するオトメは、「魔」が高いが、HPが低いため数回攻撃を食らうとすぐに倒されてしまう。最大HPが上がる「三分の活泉」を必ず彼女にセットしておくこと。さらに「ディア」や「メディア」といった回復スキルをセットすれば、高い「魔」が活かせる。攻撃に参加するときのことを考えて、火炎属性のスキルもセットしよう。



このバトルでは3チームしか配置できない。余った仲魔を外しておけば、「召喚」でバトルに参加できる。

初期位置で敵を迎え撃つ

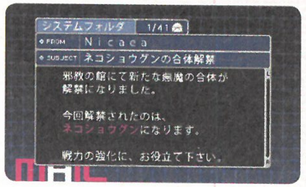
最初の目的はマップ左下にある目標地点に到達することだが、ある程度まで進む、もしくは時間が経過するとイベントによって目標地点が崩れてしまう。そのため序盤は無理して進むより、味方チームを1ヵ所にまとめて待ち、近づいてくる敵を倒すことに専念しよう。敵の数が減って新しい目標地点が出現するまで耐え抜き、出現後に全員で揃って目標地点を目指すといい。



ホームにいる❸～❺の敵は接近しなければ移動してこない。初期配置から左か右方向に移動して敵を倒そう。

ネコショウグンには魔法で攻撃

新しい目標地点が出現する直前、マップ中央にネコショウグンが出現する。ネコショウグンは、ほかの悪魔と比べてHPが多く、スキルも強力なものを習得している。さらに物理属性に耐性を持つため、「魔」の高いオトメのチームによる魔法攻撃で攻めていこう。物理攻撃も50%軽減されるとはいえダメージは与えられるので、「力」の高いマコトも攻撃に参加して早めに倒すこと。ただし、戦力に余裕がないときは無視して目標地点への移動を優先したほうが安全だ。



ネコショウグンを倒してバトルをクリアすると、ネコショウグンの合体が解禁になった旨のメールが届く。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
❷	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
❸	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
❹	3	30	神獣	シーサー	252	78	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
❺	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
❻	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
❼	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
❶ (増援)	3	31	英雄	ネコショウグン	553	189	耐	ー	ー	ー	弱	無	なぎ払い、パワーチャージ、マハザン、盟主の精神、耐状態異常、衝撃強化、英雄の印
		26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約

STORY ストーリー セプテントリオン編 変容の水曜日 4TH DAY

BATTLE

4TH DAY 12:00~13:30

[必S4-07] 人々との対立

不穏な動きを見せる一般人の調査と対処をヤマトから任された主人公は、大阪のビックマン前で一般人とジプス局員が言い争っている場面に出くわす。

出撃可能キャラクター一覧



大阪 梅田 ビックマン前

■勝利条件
- 一般人を追い払う ※1
- すべてのジプス局員の撃破 ※2
- すべてのジプス局員の撃破、および一般人を追い払う ※3

■敗北条件
- 主人公たちの全滅 ※4
- ジプス局員の撃破 ※1
- 一般人全員の撃破 ※2

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

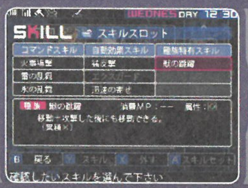
■クリアボーナス
- 950EXP
- 3600マッカ



※1「ジプスの味方だ！」を選択する ※2「一般人の味方だ！」を選択する ※3「どっちもやめろ！」を選択する
※4 どの選択肢でも出現する

INTERMISSION

［必S4-05］でいっしょに戦ったマコトとオトメが離脱しているため、スキルや仲魔の編成を見直すこと。一般人のスキルクラックを狙うときは、普通に進むとさきにジプス局員に倒されてしまう場合があるので、移動力の上がる「妖気迅雷」や「飛翔」を使える仲魔をチームに入れておき、1回の行動で遠くまで移動できるようにしておこう。



移動後に攻撃したのち、さらにもう1回移動できる魔獣の「獣の跳躍」も、遠くまで移動するのに役立つ。

選択肢で敵味方が変化する

このバトルでは開始まえの選択肢によって敵味方の勢力が変化し、勝敗条件もそれぞれ異なる。「ジプスの味方だ！」を選ぶと一般人、「一般人の味方だ！」を選ぶとジプス局員と戦うことになる。その際、もう片方の陣営は主人公たちの味方として協力することになるが、「どっちもやめろ！」を選ぶと、一般人、ジプス局員、そして主人公たちの三つ巴の戦いが展開される。



戦力に自信がある場合は「どっちもやめろ！」を選択して敵を増やし、経験値やマッカを多く稼いでおくといい。

一般人のスキルをクラックしよう

出現する敵のなかから優先的にクラックしておきたいのは、「S烈攻の秘法」などの先制発動スキル。これらは人間からしかクラックできず、人間はフリーバトルで敵対しないためクラックできる機会が非常に少ない。悪魔からはフリーバトルでもクラックできるので、まだクラックしていない先制発動スキルはなるべくクラック対象に選ぶといい。あとはそのスキルを持つ敵に「妖気迅雷」などを使って一気に近づき、倒すだけだ。



ゆっくり進軍していると他陣営に目的のスキルを持つ敵が倒されてしまう。途中の敵は無視して進もう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	30	人間	ジプス局員	322	60	ー	ー	耐	ー	ー	ー	マハブフ、なぎ払い、耐状態異常、耐氷結、氷結強化、S烈攻の秘法
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
2	4	30	人間	ジプス局員	322	60	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハザン、メディア、捨身の一撃、耐状態異常、衝撃強化、反撃、S的中の秘法
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
3	3	27	人間	女性社員	228	78	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		24	人間	チンピラ	204	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		24	人間	チンピラ	204	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
4	3	27	人間	チンピラ	222	72	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		24	人間	女性社員	204	70	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		24	人間	青年	210	66	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
5	3	27	人間	会社員	304	76	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハラギ、炎の乱舞、ディアラマ、三分の活泉、火炎強化、みかわし、S鬼門防御
		28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
6	3	27	人間	会社員	234	98	耐	ー	ー	ー	ー	ー	暴れまくり、暗殺拳、三分の魔脈、耐物理、反撃、S烈攻の秘法
		27	女神	キクリヒメ	195	126	ー	弱	ー	耐	ー	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
		27	女神	キクリヒメ	195	126	ー	弱	ー	耐	ー	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
7	3	27	人間	会社員	234	98	ー	ー	耐	ー	ー	ー	氷の乱舞、絶妙打、ペトラレイ、三分の魔脈、耐氷結、氷結強化、S的中の秘法
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
8	3	27	人間	青年	234	74	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		24	人間	青年	210	66	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		24	人間	女性社員	204	70	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

BATTLE

4TH DAY 15:00~15:30

[必S4-13] アプリと強奪者

ジプスの食糧を無断で配っていたダイチとイオは、召喚アプリを持つ暴徒に食糧を強奪される。その場にいあわせた主人公はダイチたちと暴徒を追いかける。

出撃可能キャラクター覧



東京 浅草 仙草寺

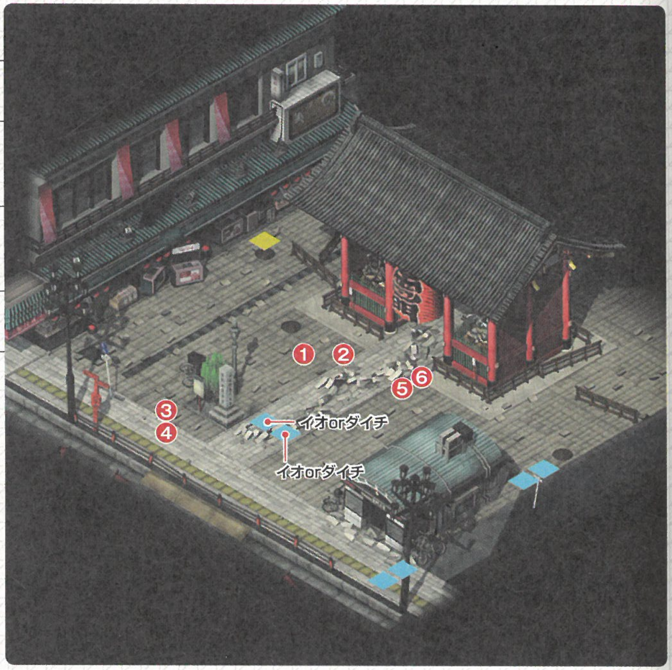
■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・アプリ悪用者の逃亡

■出撃条件
・イオの出撃
・ダイチの出撃

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・1000EXP
・3600マッカ



INTERMISSION

食糧の入ったダンボールを持つチンピラと会社員を追うには、移動力が重要になる。「妖気迅雷」や「獣の跳躍」といった1回の行動で多く移動できる種族特有スキルを持つ仲魔を、それぞれのチームに入れると便利だ。仲魔の数が足りない場合は、チンピラたちの近くに出撃するダイチとイオのチームに優先的に編成しておこう。



先行して敵を追いかけるダイチとイオのチームは、敵の攻撃が集中する。HPを回復できるスキルをセットしよう。

逃げる敵の前に出て逃亡を阻止

このバトルでは、食糧を持った❶の会社員と❷のチンピラがマップ上方の目標ポイントに逃げて到達するのを防ぎつつ、敵を全滅させるのが目的となる。マップ中央近くに配置されるダイチとイオは、逃げる❶と❷の敵を全速力で追撃しよう。後ろから攻撃しても倒すまえに逃げられてしまうので、会社員たちの前に回り込んでから攻撃するのがおすすめだ。



ダイチかイオのどちらかをすばやく敵の目標ポイントのマスまで移動させることができれば、あとは安心して戦える。

逃げる者以外との戦い方

食糧を持つ敵以外はダイチやイオを狙って進軍してくる。攻撃されると行動順が回ってくるのが遅くなり、敵に逃げられる可能性が増すので、後方に配置される主人公たちが進軍していき、できる限り敵を撃破すること。とくに、「力」が高く、メズキの「凶化」でダメージを底上げしてくる暴力団幹部を早めに倒しておかないと、ダイチやイオのチームが壊滅する恐れもある。氷結属性でメズキを倒してから、強力なスキルを使って暴力団幹部に攻撃を仕掛けよう。



「S闘気の装束」の効果で50以下のダメージは無効化されてしまう。威力の高いスキルで攻撃すること。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	28	人間	会社員	312	78	ー	耐	ー	ー	ー	ー	マハラギ、捨身の一撃、メディア、火炎強化、三分の活泉、耐状態異常、S烈攻の秘法
		26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
❷	3	28	人間	チンピラ	234	96	ー	ー	耐	ー	ー	ー	ペトラレイ、なぎ払い、ブフ、氷結強化、三分の魔脈、耐状態異常、Sグリモア
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
❸	3	28	人間	チンピラ	234	74	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、捨身の一撃、みかわし、火炎強化、S的中の秘法
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
❹	3	28	人間	会社員	240	78	ー	耐	ー	ー	耐	ー	ペトラレイ、暗殺拳、耐衝撃、物理鋭化、エクスガード、S解守の秘法
		27	女神	キクリヒメ	195	126	ー	弱	ー	耐	ー	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃、みかわし、女神の慈愛
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
❺	3	28	人間	暴力団幹部	304	72	ー	ー	耐	ー	ー	ー	メディア、なぎ払い、マハザン、衝撃強化、三分の活泉、猛反撃、S闘気の装束
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
❻	3	28	人間	青年	240	76	ー	ー	耐	ー	ー	ー	マハブフ、絶妙打、氷結強化、S鬼門防御
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

BATTLE

4TH DAY 16:30~17:00

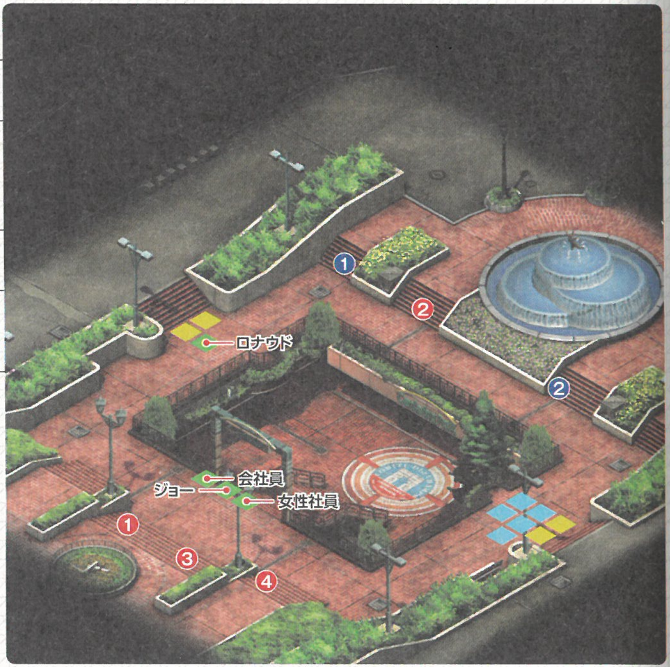
［必S4-14］電源落ちてマシタ

携帯に届いたジョーの死に顔動画を見た主人公たちは、ジョーを捜し始め、しばらくしてセンタリングパークで一般人を誘導しながら逃げるジョーを見つける。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 栄 センタリングパーク



■**勝利条件**
・すべての悪魔の撃破

■**敗北条件**
・主人公たちの全滅
・ジョーの死亡
・民間人の死亡

■**出撃条件**
・なし

■**増援出現条件**
・敵の減少に伴い出現（❶～❷）

■**クリアボーナス**
・300EXP
・2000マッカ

INTERMISSION

護衛対象のジョーと一般人が狭い通路を移動するため、同じ通路を移動する主人公たちと互いに邪魔し合ってしまう。そこで障害物を無視して移動できる「夢幻の具足」や「飛翔」を持つ仲魔がチームにいれば、ジョーたちが通らない場所を進めるため、退避がスムーズに行なえる。最低でも2チーム分は用意しておこう。



「夢幻の具足」などがあれば下のフロアを利用できるようになり、ジョーたちが楽に避難できるようになる。

ジョーたちは主人公側へ逃がす

ジョーと一般人は、バトル開始まえの選択肢によって、主人公かロナウド、どちらのいるほうに向かって逃げるかが決まる。ここでは戦力が充実していてより安全な主人公側に逃げるよう指示を出して、主人公たちはジョーたちを追ってくる敵の撃破にあたるといい。ジョーたちがダメージを受けた場合は、「メディア」などでこまめに回復すること。



マップの上や右側に出現する敵はロナウドに任せ、まずはジョーたちの安全の確保に努めるように心がけよう。

ロナウド側へ逃がした場合

ジョーたちをロナウド側へ逃がすようにすると、ロナウドはマップの左下へ移動していく。そこで主人公たちは、マップの上にいる敵を倒す部隊と、ロナウドを援護するために左下へ向かう部隊に分けよう。マップの上にいる敵もジョーたちを先回りしようと左上を目指して移動するので、上にいる敵を倒す部隊は、移動力の高いチームが担当するのがおすすめ。左下へ向かうチームは、ロナウドが敵を足止めしているあいだに攻撃できる距離まで進軍しよう。



マップの上側を担当するチームは、「妖気迅雷」を使って移動力を上げ、一気に敵に接近するといい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
❷	3	28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
❸	3	30	幽鬼	ロア	306	0	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、一分の活泉、毒追加、霊障
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
❹	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
❶	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
❷	3	30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

STORY ストーリー 変容の水曜日 セプテントリオン編 4TH DAY

STORY ストーリー 変容の水曜日 セプテントリオン編 4TH DAY

BATTLE

4TH DAY 19:00~20:00

[必S4-16] デルタ浮上戦

太平洋に浮上中のメグレズ本体を撃破するために集まった主人公たち。メグレズ本体は全部で3体確認されたため、主人公たちは部隊を3つに分けることになる。

出撃可能キャラクター一覧



東京/名古屋/大阪 港湾

■勝利条件
- メグレズの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- メグレズへ攻撃できないまま長時間が経過

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 瘴気から出現(❶~❹)
- メグレズにダメージを与えたあとメグレズが行動順を迎えると出現(❺)

■クリアボーナス
- 1000EXP
- 3500マッカ



※1 メグレズの1回目の移動先　※2 メグレズの2回目の移動先

INTERMISSION

このバトルでは、向かう場所によっていっしょに戦うメンバーが変わる。主力が分かれてしまう場合は、スキルのセットや仲魔のチーム構成などを共闘メンバーに合わせて見直すこと。撃破目標になっているメグレズ本体は物理属性が効きにくく、氷結属性が弱点。魔が高いキャラクターに「ブフ」や「氷の乱舞」をセットしておこう。



ケイタやジュンゴが死亡している場合は、大阪ではヤマトが、名古屋ではロナウドが一時的に参戦する。

瘴気を消しながら進もう

このバトルでは、メグレズに攻撃しないままメグレズが23回行動するとゲームオーバーになる。そのため急いでメグレズに挑みたくなるところだが、ほかの敵を放っておくと余計なダメージを受けるので、まずは悪魔をすべて倒そう。なお、悪魔を倒しても瘴気が残っているとそこから悪魔がつぎつぎに出現するため、数を減らすのと同時に瘴気も早めに消しておくこと。



船の上などにあるふたつの瘴気は、海が邪魔しているため、霊鳥や幻魔がいるチームでないと消しに行けない。

移動するメグレズを追撃

メグレズは最初マップの左上にいるが、ダメージをある程度与えると右上の桟橋へ移動する。その後同程度のダメージを与えるたびに、マップの左にある桟橋→最初にいた場所の順に場所を変えるので、追いかけて攻撃を仕掛けよう。戦力に余裕がある場合は2チームは移動先にあらかじめ先回りしておくと楽に戦える。なお、メグレズは移動をするようになると、[必S4-01]で戦ったメグレズを射出するが、これを相手にすると戦闘が長引くだけなので無視してかまわない。



メグレズには氷結属性がよく効く。「氷の乱舞」なら1回で複数回攻撃するため、大ダメージを与えられる。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	40	文曲星	メグレズ	???	???	耐	無	弱	無	−	無	渾身の一撃、破壊の星風、再生、猛反撃、衝撃強化、物理強化、文曲星の証
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
2	4	30	天使	パワー	276	60	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	−	−	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	−	−	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
3	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	−	吸	弱	−	−	−	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	−	吸	弱	−	−	−	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
4	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		28	神獣	シーサー	240	74	−	弱	−	吸	−	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
5	5	30	天使	パワー	276	60	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	天使	パワー	276	60	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
❶	4	30	天使	パワー	276	60	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	−	−	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	−	−	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
❷	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	−	吸	弱	−	−	−	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	−	吸	弱	−	−	−	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
❸	5	30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
		28	神獣	シーサー	240	74	−	弱	−	吸	−	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
❹	5	30	天使	パワー	276	60	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	天使	パワー	276	60	−	−	−	耐	−	弱	エクスムーブ、暴れまくり、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		30	霊鳥	ハンサ	235	88	−	−	−	−	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、エクスガード、飛翔天駆
❺	0	35	文曲	メグレズ	???	???	−	−	無	−	耐	無	なぎ払い、ペトラレイ、ブフ、耐状態異常、耐衝撃、氷結強化、文曲の芽
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

STORY ストーリー 変容の水曜日 セプテントリオン編 4TH DAY

FREE BATTLE [FS4-A] フリーバトルA

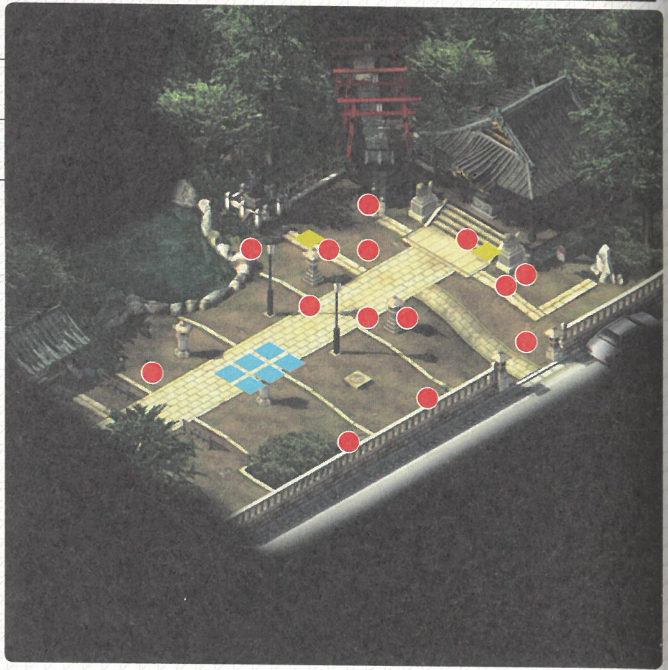
4TH DAY 07:00~11:30

東京 品川 千岳寺

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・800マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百烈突き、同族の心得·防、同族の心得·攻、いけにえの盟約
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	なぎ払い、同族の心得·攻、凶化
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	暴れまくり、同族の心得·攻、凶化
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

マヒ追加、パララレイ、耐衝撃、セクシーレイ、雷の乱舞、耐魔力、迅速の寄せ、双手、S疾風の秘法、炎の乱舞、みかわし、反撃、耐電撃、グリモア、見覚えの急成長、ディアラマ、耐氷結、マハブフ、マハジオ、S堅盾の秘法、耐物理、S鬼門防御、捨身の一撃、S的中の秘法、827マッカ

FREE BATTLE [FS4-B] フリーバトルB

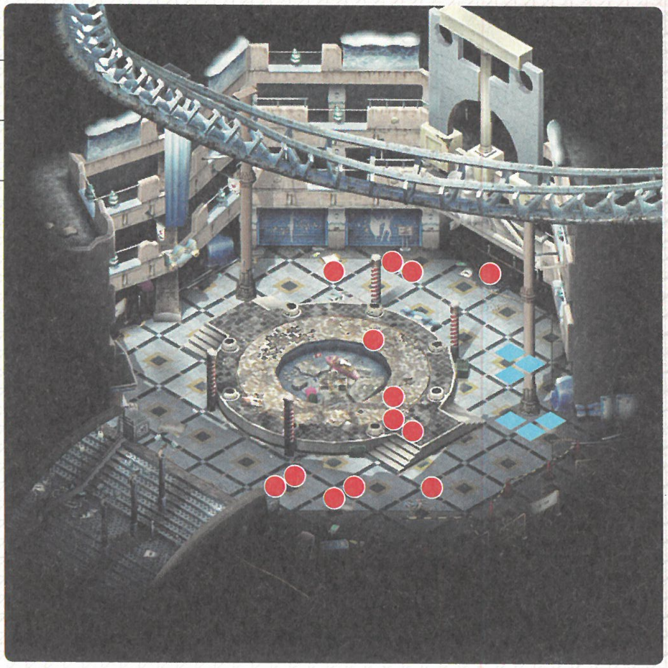
4TH DAY 11:30~18:30

大阪 新今宮 フェスティバルゲート

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	弱	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
25	妖獣	ガルム	295	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、三分の活泉、反撃、妖気迅雷
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
23	魔獣	ネコマタ	207	54	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、絶妙打、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得·攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

FREE BATTLE [FS4-C] フリーバトルC

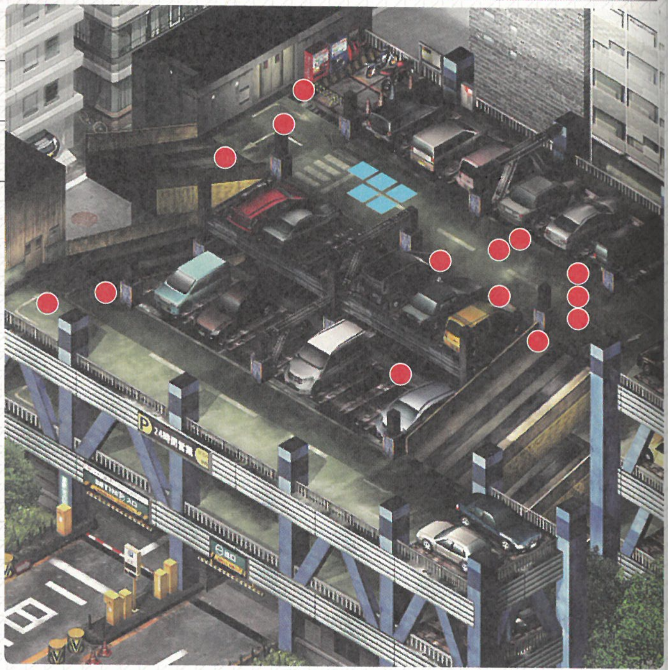
4TH DAY 12:00~18:30

名古屋 伏見 立体駐車場

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1500マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
25	魔獣	ガルム	295	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、三分の活泉、反撃、妖気迅雷
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
22	鬼女	リリム	164	85	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、マハジオ、耐電撃、献身

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS4-D] フリーバトルD

4TH DAY 19:00~23:30

東京 渋谷 宮下公園

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1700マッカ



STORY ストーリー 変容の水曜日 セプテントリオン編 4TH DAY

ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百烈突き、反撃、耐火炎、呪縛
27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

PORTABLE MEMORY[携帯用メモリー]

マヒ追加、パララレイ、耐衝撃、セクシーレイ、雷の乱舞、耐魔力、迅速の寄せ、双手、S疾風の秘法、炎の乱舞、みかわし、反撃、耐電撃、グリモア、見覚えの急成長、ディアラマ、耐氷結、マハブフ、マハジオ、S堅盾の秘法、耐物理、S鬼門防御、捨身の一撃、S的中の秘法、815マッカ

FREE BATTLE [FS4-E] フリーバトルE

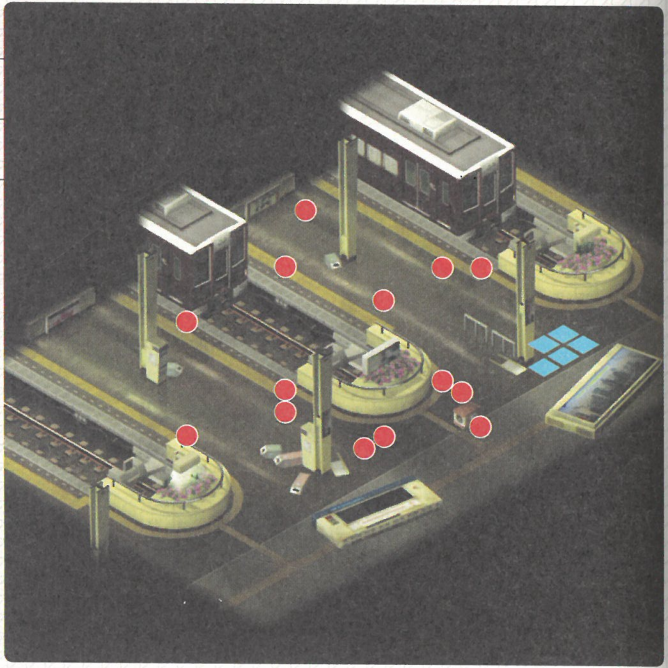
4TH DAY 19:00~23:30

大阪　梅田　桟急線ホーム

■勝利条件
- すべての敵の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■クリアボーナス
- 1700マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
23	魔獣	ネコマタ	207	54	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、絶妙打、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
26	霊鳥	ハンサ	207	76	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、衝撃強化、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

Column 2ND DAYと3RD DAYの特殊なフリーバトル

2ND DAYと3RD DAYのフリーバトルには、初めて挑戦したときだけ内容が通常とは異なるものがある。出現する敵やマップは同じで、途中で撤退できるのも同様だが、初回挑戦時には特殊なルールが課されている。これに挑戦できるのは1回のみで、クリア、または撤退すると、以降は通常のフリーバトルになる。



これらのバトルでは民間人を守るなど、フリーバトルながらも特別なルールが採用される。

2ND DAY［FS2-D］フリーバトルD（青山　青山霊園）

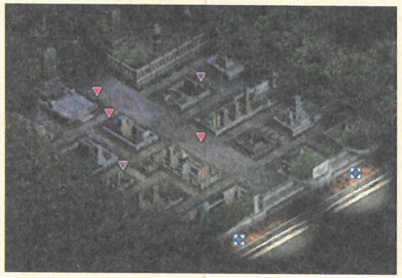
夜の青山霊園での戦い。このフリーバトルでは、悪魔に囲まれ、逃げ遅れた民間人をマップ右側の道路ぞいにある目的地に到達させるのが目的だ。民間人はパニックに陥っていて最初は動かないので、まずは隣接して「説得」しよう。そのあとは自動的に目的地へ向かって移動を開始するので、近づいてきた敵を優先的に倒しながら、脱出をアシストするといい。



会社員はある程度の攻撃には耐えるが、集中攻撃を受けると危険。近くの敵から倒そう。

■バトルデータ

勝利条件：すべての悪魔の撃破／すべての民間人の脱出
敗北条件：主人公たちの全滅／民間人の死亡
クリアボーナス：600マッカ



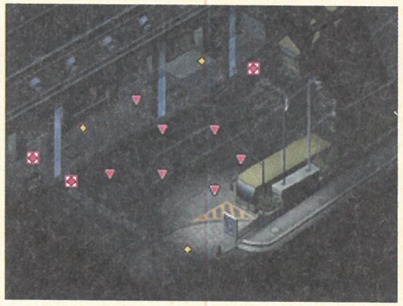
3RD DAY［FS3-F］フリーバトルF（港区　東京タワー）

夜の東京タワーでの戦い。マップ中には携帯用メモリーが3つあり、これを取ればスキルを取得できる。ただし、敵も携帯用メモリーを狙っていて、取ったあとはマップの3ヵ所にある目的地点から脱出しようとする。敵に携帯用メモリーを奪われたあとでも、脱出されるまえに撃破できれば取り返すことが可能だ。妖獣などがチームにいて移動力に自信があれば、携帯用メモリーの獲得を目指そう。そうでない場合は目標地点へ先回りし、携帯用メモリーを取った敵が近づいてくるのを待って迎撃するといい。

なお、携帯用メモリーの中身はすべて決まったスキルで、マップの上にあるものが「捨て身の一撃」、左にあるものが「マハジオ」、下にあるものが「見覚えの急成長」だ。

■バトルデータ

勝利条件：すべての悪魔の撃破
敗北条件：主人公たちの全滅
クリアボーナス：800マッカ



セプテントリオン編
5TH DAY

驚愕の木曜日

早朝から、神経毒による被害が拡大しているとの情報が入った。出所を探った主人公たちは、それが巨大な敵による上空からの攻撃であることを突き止める。

Check Point 1 神話再現のため悪魔を呼び出す

5TH DAYは10:00になるとすべてのイベントが消滅し、代わって[任S5-04]から[任S5-09]までの任意イベントが出現する。いずれもシヴァとカーマという2体の悪魔を召喚するための方法を探すイベントだが、これらは選択しても時間が経過しないだけでなく、特定の条件を満たさなければストーリーも進展しない。その条件とは、[任S5-08]→[任S5-09]の順にイベントを発生させるか、順番に関係なくいずれか4つのイベントを発生させるかのふたとおりだ。どちらかの条件を満たせば時間が経過してストーリーは進展するが、前者の手順だと召喚のための人材集めに成功、後者の場合は失敗したという扱いになる。成功した場合に限りヤマトの親密度が上昇するので、成功させたほうがお得だ。



シヴァには踊りが必要とのことなのでヒナコが対応。色気が必要なカーマにはアイリが挑戦する。



女性陣が動揺する様子などおもしろい場面も見られるので、ヒナコとアイリ以外にも頼んでみよう。

Check Point 2 バトルに挑む順番を考える

[必S5-10]と[必S5-11]はいずれもバトルが発生するイベントで、同時に出現する。双方必須イベントなのでどちらをさきに攻略しても問題はないが、[必S5-10]のバトルでは味方チームの移動力が、[必S5-11]のバトルでは回復スキルの充実度がそれぞれ問われる。その時点でチームに編成できる悪魔など戦力をチェックしたうえで、やりやすいほうから挑戦するといい。



[必S5-10]では逃げる敵を追う。[必S5-11]では、無防備なヒナコを守りながら戦うことになる。

Check Point 3 オトメの危機には即座に駆けつける

[必S5-14]と[必S5-15]では似た内容のバトルが発生するが、[必S5-15]を発生させるとオトメの死亡が確定してしまう。[必S5-14]が出現している時間は30分と短いので、ほかのイベントに寄り道している余裕はない。出現後はすぐにオトメを助けに行こう。なおジョーが死亡している場合は[必S5-14]が必ず発生するようになるため、オトメは死亡しない。



[必S5-15]ではオトメの代わりにジプス局員が味方になるが、NPCなので操作ができない。

STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S5-01	写真の落し物	06:30～08:30	新今宮 フェスティバルゲート	－
必S5-02	フミの情報	07:00～09:30	京橋 明阪モール	－
必S5-03	悪魔考察	07:00～17:30	表参道 表参道	4TH DAYに見ていなかった場合、[必S5-01]後出現
必S5-04	ターミナルの原理	06:30～23:00（※1）	久屋大通 名古屋支局	4TH DAYから引き続き、または[必S5-03]後出現
必S5-05	情報の在処	07:00～23:00	渋谷 渋谷901前	[必S4-11]と[必S5-01]後、または[必S5-04]後出現
必S5-06	はれときどきどく	08:00～08:30	港区 芝公園	解説はP134
必S5-07	撃墜の鍵	08:30～09:30	六本木 ヒルズ	[必S5-01]と[必S5-06]後出現
必S5-08	憤怒の炎	09:30～10:00	東京駅 中央口	[必S5-02]と[必S5-07]後出現
必S5-09	撃墜の為に	10:30～11:00	永田町 東京支局	－
必S5-10	アナンガ	11:00～13:00	新宿 チネシティ広場	解説はP138
必S5-11	ナタラージャ	11:00～13:00	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP140
必S5-12	博多への切符	12:30～13:30	永田町 議事堂	[必S5-10]と[必S5-11]後出現
必S5-13	無の世界	13:00～14:00	新橋 SL広場	[必S5-12]後出現
必S5-14	予期せぬ敵対	14:30	新世界 大阪本局	[必S5-15]とどちらか一方のみ。解説はP142
必S5-15	非業の犠牲者	15:00	新世界 大阪本局	[必S5-14]とどちらか一方のみ。解説はP144
必S5-16	サードアイ作戦	15:00～15:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	[必S5-14]か[必S5-15]後出現
必S5-17	アリオトコア	15:30～16:30	新世界 大阪本局	解説はP146
必S5-18	ヤマトの真意	18:00～19:00	新世界 大阪本局	－
必S5-19	敵対の真意	18:30～23:00（※1）	六本木 ヒルズ	[必S5-18]後出現
必S5-20	崩壊する日常	19:00～19:30	梅田 桟急線ホーム	[必S5-18]後出現。解説はP148
必S5-21	就寝	21:00～23:30（※2）	永田町 東京支局	－
任S5-01	意外な情報	06:30～09:30	伏見 でんきの博物館	4TH DAYに見ていなかった場合出現
任S5-02	刑事の形見	06:30～12:30	栄 水晶広場	[任S5-01]後出現
任S5-03	秘密の計画	06:30～12:30	伏見 でんきの博物館	[任S5-02]後出現
任S5-04	お願いマコトさん	10:00～10:30	港区 芝公園	[必S5-09]後出現
任S5-05	お願いイオちゃん	10:00～10:30	永田町 東京支局	[必S5-09]後出現
任S5-06	お願いオトメさん	10:00～10:30	新世界 大阪本局	[必S5-09]後出現
任S5-07	お願いフミちゃん	10:00～10:30	久屋大通 名古屋支局	[必S5-09]後出現
任S5-08	お願いヒナコさん	10:00～10:30	天神橋筋 天7商店街	[必S5-09]後出現。[任S5-08]→[任S5-09]の順に見ると[任S5-04]～[必S5-07]が消滅
任S5-09	お願いバンちゃん	10:00～10:30	栄 オシリス41	[必S5-09]後出現。[任S5-08]→[任S5-09]の順に見ると[任S5-04]～[必S5-07]が消滅
任S5-10	破損ファイル	11:00～18:30	大須 婆婆とん前	[必S5-09]後出現。[必S5-18]後消滅
任S5-11	ファイルの復元	11:30～18:30	伏見 立体駐車場	[任S5-10]後出現。[必S5-18]後消滅
任S5-12	秘められた野望	12:00～18:30	伏見 立体駐車場	[必S5-11]後出現。[必S5-18]後消滅
FS5-A	フリーバトルA	06:30～13:00	池袋 護国寺	[必S5-10]と[必S5-11]後消滅。解説はP150
FS5-B	フリーバトルB	10:00～10:30	梅田 ビックマン前	[必S5-08]後出現。[必S5-10]と[必S5-11]後消滅。解説はP151
FS5-C	フリーバトルC	12:00～18:30	なんば 戎橋	[必S5-10]と[必S5-11]後出現。14:30～15:00の間は一時消滅。解説はP152
FS5-D	フリーバトルD	13:00～23:30	名駅 金時計前	[必S5-12]後出現。[必S5-14]か[必S5-15]後消滅。解説はP153
FS5-E	フリーバトルE	19:00～23:30	伏見 プラネタリウム	[必S5-18]後出現。解説はP154

※1［必S5-04］と［必S5-19］は、仲間の死亡者が3人の場合終了時刻が20:30で、死亡者数がひとり減るごとに1時間遅くなる。誰も死亡していない場合は23:00

※2［必S5-21］は、仲間の死亡者が3人の場合21:00で、死亡者数がひとり減るごとに1時間遅くなる。誰も死亡していない場合は23:30

STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

イベントタイムチャート



※ 5TH DAYは仲間の死亡者が0人の場合06:30から、それ以外の場合は07:00から開始

STORY
ストーリー
セプテントリオン編
驚愕の木曜日
5TH DAY

BATTLE

5TH DAY　08:00~08:30

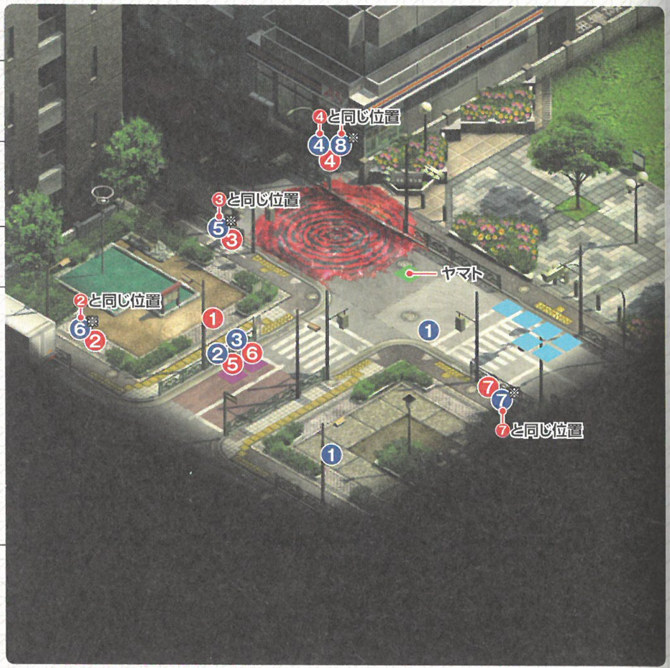
[必S5-06] はれときどきどく

昨夜からの事件を聞いていた主人公たちの目の前に、元凶となる物体が落下した。落としてきた敵の位置を探るため、一行は座標観測を行なうヤマトを守ることになる。

出撃可能キャラクター一覧



東京　港区　芝公園



※ 5~8は無限に出現する

■勝利条件
- ヤマトの観測終了、および敵の全滅

■敗北条件
- ヤマトの死亡
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 「?」を倒す、または破裂すると出現(1)
- 瘴気から出現(2~3)
- 観測終了まえに初期配置の敵を全滅させると出現(4)
- 観測終了まえに敵を全滅させると出現(5~8)

■クリアボーナス
- 1100EXP
- 3700マッカ

INTERMISSION

破裂すると周囲に毒素を撒き散らす物体「?」は、火炎属性以外ではまともにダメージを与えられない。魔が高いフミやオトメに弱点を突ける「アギ」や「炎の乱舞」をセットしておこう。なお、「?」は障害物で入り組んだ場所に出現するので、彼女らのチームに幻魔や霊鳥といった仲魔を入れておくと、「?」のもとへ楽に移動できる。



火炎属性がない場合は、弱点ではないがダメージを軽減されない衝撃属性のスキルをセットしておくといい。

「?」は破裂するまえに倒そう

このバトルではヤマトを守りながら戦うことになるが、ヤマトのレベルは52と周囲の敵よりはるかに高いうえ、「メディア」で自己回復ができるのですぐに倒されることはない。序盤は1の「?」を破壊に向かうチームと悪魔の掃討チームのふたつに分かれて、敵の数を減らしていこう。「?」は出現してから時間がたつと、破裂して周囲に毒素を撒き散らす。マップ上の赤い模様が広がっている部分が毒素のある場所となり、その位置で止まったあとに再度行動順番が回ってくると、最大HPの20%という大きなダメージを受ける。この毒素によるダメージは敵には発生せず、一方的に不利な状態での戦いを強いられるので、「?」の破壊を担当するチームは全速力で移動して、火炎属性などの魔法攻撃で集中的に攻撃を仕掛けよう。なお、残りHPが最大HPの20%未満のときに毒素のダメージを受けた場合は残りHPが1になり、毒素によって倒されることはない。



毒素によるダメージは大きい。被害を減らすためにもすばやく移動し、弱点を突いた攻撃で破壊しよう。



毒素が撒き散らされたらあまり進軍しないで毒素の範囲外で待ち、接近してきた敵を順番に倒していく。

増援の「?」の対処法

最初から出現している1の「?」を破壊するか、または時間がたって「?」が破裂すると、初期配置の近くにつぎの1の「?」が出現する。さらにこの「?」の破壊または破裂後には、マップの下のほうに3個目の1の「?」が出現する。このすべてを破壊用のチームだけに任せると時間やMPが足りなくなり、毒素を撒き散らされることになる。この頃には悪魔の数も減ってきているはずなので、悪魔掃討を担当していたチームが初期配置の近くに出現した1の「?」の破壊に当たろう。悪魔掃討チームが対処をしているあいだに、破壊チームはマップ下へ移動して、3個目の出現に備えること。



「?」が出現する位置に味方や敵がいると、出現と同時に毒素が広がる。左ページのマップで位置を確認しよう。

石化はすぐに回復すること

護衛対象のヤマトは、レベルが高く強力な悪魔も連れているため、敵に攻撃されても楽に迎撃していく。多数の敵に囲まれなければ安心して「?」の破壊や悪魔の掃討に専念できる。ただしヨモツイクサの攻撃で石化した場合は、行動できずに戦闘が長引くうえに、普通の攻撃で簡単に倒されしまう可能性が出てくるため、すぐに「アムリタ」で回復しよう。



ヨモツイクサは最優先で倒すべき敵。初期配置で3体いるうえ、増援でも現われるので、注意が必要だ。

ヒトコトヌシは魔法で攻撃する

ヤマトが座標観測を終えるまえに初期配置の悪魔をすべて倒すと、ヒトコトヌシが出現する。このヒトコトヌシは、レベルが高く強力な物理攻撃を得意とするうえ、物理属性を吸収し衝撃属性を無効化する強敵。火炎と電撃属性が弱点なので、「?」の破壊に当たったチームで魔法を使って攻撃しよう。なお、倒すとステージクリア後にヒトコトヌシの合体が解禁される。



ジャックランタンの「おまじない」でHPを回復されると厄介。ヒトコトヌシを攻撃するまえに倒しておこう。

STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	0	42	廉貞	?	???	???	耐	弱	耐	耐	ー	耐	パラライレイ、吸魔、毒追加、猛反撃、エクスガード、廉貞の魔弾
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
②	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
③	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
④	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
⑤	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
⑥	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
⑦	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
①	0	42	廉貞	?	???	???	耐	弱	耐	耐	ー	耐	パラライレイ、吸魔、毒追加、猛反撃、エクスガード、廉貞の魔弾
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
②	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
③	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
④	3	36	鬼神	ヒトコトヌシ	746	164	吸	弱	耐	弱	無	ー	会心の予言、渾身の一撃、会心激化、エクストラワン、戦神の加護、鬼神双手
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
⑤	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
⑥	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
⑦	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
⑧	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
		27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍

Column キャラクターの能力

各能力値は攻撃力や防御力のほか、スキルのセット条件になっているなど、さまざまな面で影響を及ぼす。初期値ではキャラクターごとにそれほど大きな違いはないものの、レベルが上がるにつれてその差は大きくなり、個性となっていく。ここでは、キャラクターの能力値について、表立っては目立たないものの、実際は非常に重要である要素を解説する。

主人公の育成方針

主人公は、仲間のなかで唯一任意に能力値を成長させられる貴重なキャラクター。そのため、仲間の能力の傾向に合わせて足りない部分を補うように成長させていくと、どんな敵にも対応可能な、安定した戦力を確保できる。各仲間の能力値の傾向は右のとおり。このうち、自分が進みたいルートやメインで使いたいキャラクターをチェックして、足りない能力を主人公で補っていくといい。なお、スキルをセットするために必要な能力値も右の表のとおり各属性ごとに決まっている点に注意しよう。たとえば火炎属性のスキルは「力」が高くないとセットできないため、「魔」が高くても「力」が伸びないフミやオトメとは相性が悪い。それぞれに相性のいい属性を割り振り、足りない属性を主人公が補うのも手だ。

■仲間の能力の特長

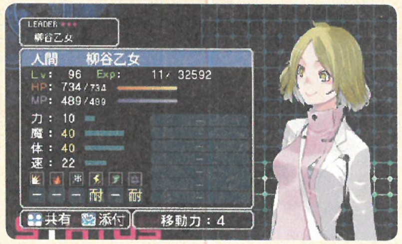
- **力が突出して高い：ケイタ、ジュンゴ、ロナウド**
- **魔が突出して高い：フミ、オトメ**
- **力と魔が平均的に高い：イオ、マコト、ヤマト**
- **力と速が平均的に高い：ダイチ、ヒナコ**
- **魔と速が平均的に高い：ジョー、アイリ**

■属性別に重要になる能力値

属性	重要な能力値
物理	力、体
火炎	力
氷結	魔
電撃	魔
衝撃	速

能力の最大値

「力」、「魔」、「体」、「速」の各能力値の最大値は40。最大値に達すると、能力値が黄色で表示されるようになるのですぐにわかる。たとえばケイタの場合、成長傾向が「力」に偏っていることもあり、まっさきに「力」が40に達するが、その後レベルアップして「力」が上昇する順番がきたときは、そのつぎに上昇するはずの能力値に置き換えたうえで、ポイントが割り振られる。下の表の、赤字で表記している部分が置き換わった能力値だ。なお、ジュンゴも「力」が伸びやすいキャラクターだが、「力」が40になったあとはすべて「体」に置き換わり、それまでの「力」以上の速度で上昇するという極端な成長パターンになる。



成長傾向が特定の能力に偏ったキャラクターは、複数の能力値が限界まで到達することが多く、結果的に、特化した戦略を立てやすい。

■レベルアップごとに成長する能力値（ケイタの場合）

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
基本的な能力の伸び	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	体	力	速	力	魔	力
「力」が40に達したあと	速	体	体	速	速	体	体	速	速	体	体	速	速	魔	魔	速

BATTLE

5TH DAY 11:00~13:00

[必S5-10] アナンガ

上空を移動するセプテントリオンを撃ち落とすため、カーマとシヴァの力を借りることとなった主人公たちは、アイリの色気でカーマの封印を解こうとする。

出撃可能キャラクター一覧



東京 新宿 チネシティ広場

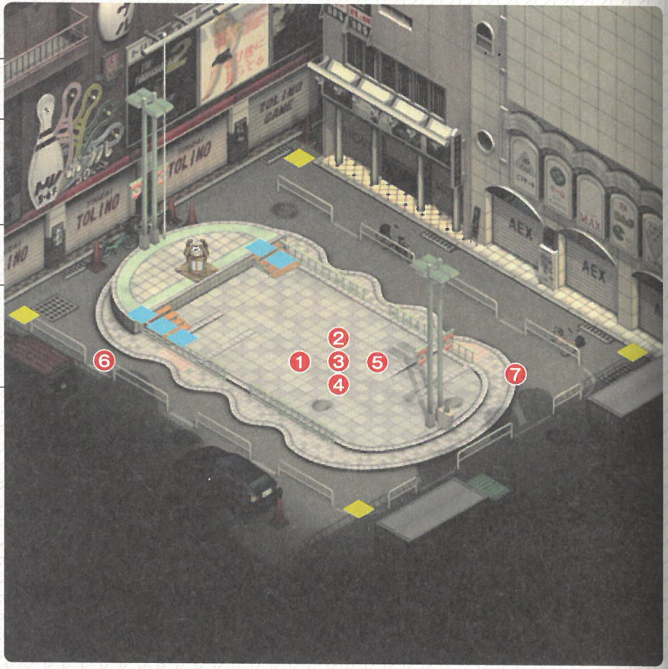
■勝利条件
- すべての悪魔の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- カーマのマップ外への脱出

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- ❶~❺のうちカーマが隠れたチームを倒すと出現(❶)

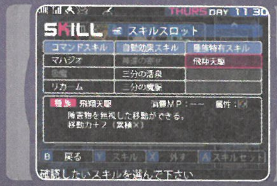
■クリアボーナス
- 1200EXP
- 4000マッカ



※ 増援❶は❶~❺のいずれかのいた場所に出現する

INTERMISSION

カーマが隠れているジャックランタンのチームや、その後正体を現わしたカーマを追いかける必要があるので、移動力が上がる種族特有スキルを持つ仲魔をすべてのチームに入れておくこと。あとは、カーマが使う「護りの盾」の対策として「百烈突き」や「嵐の乱舞」など、複数回攻撃するスキルも使えるようにしておこう。



移動力が2も上昇し、障害物を無視できる「飛翔天駆」は貴重。霊鳥のレベルを上げてランクアップさせるといい。

STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

最初の行動でカーマを見つける

カーマは❶~❺のジャックランタンのチームのいずれかにランダムで隠れている。まずは正体を現わさせるため、敵に行動順番が回ってくるまえにすばやく接近して撃破しよう。こちらの4チームがそれぞれ1チームずつ倒していけば、確実にカーマを見つけることができる。そのあとはほかの敵はひとまず無視して全員でカーマの脱出阻止にあたること。



4チーム倒しても見つからなかったら、残った1チームに隠れているのは確実。全員でそのチームを追いかけよう。

カーマを先回りしよう

カーマは発見されたあとも脱出ポイントへの移動を優先する。4チームで上下左右を囲んでも「真・夢幻の具足」の効果ですり抜けられてしまうので注意しよう。追いかけながら攻撃して行動順番が回ってくるのを遅らせようとしても逃げられてしまう可能性が高いが、カーマが目指す脱出ポイントに先回りしたうえで全員で攻撃すれば確実に逃亡を阻止できる。先回りしたチームが倒されるとカーマに逃げられてしまうため、全チームで回復しながら戦おう。



ハクタクは「ディアラマ」と「勇者の精神」を持っている。カーマよりさきに倒さないと戦闘が長引く原因になる。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、渾身の一撃、石化追加、物理強化、凶化
❷	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❸	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
❹	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
❺	3	31	妖精	ジャックランタン	215	141	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、妖精の粉
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❻	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
❼	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
❶(増援)	3	42	幻魔	カーマ	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	ー	マリンカリン、護りの盾、ザンダイン、耐状態異常、耐物理、エクストラワン、真・夢幻の具足
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞

STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

BATTLE

5TH DAY 11:00~13:00

[必S5-11] ナタラージャ

セプテントリオンを撃ち落とすためには、シヴァの協力が必要不可欠。主人公たちはシヴァを復活させるため、踊りを披露するヒナコと名古屋テレビ塔へ向かう。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 久屋大通 名古屋テレビ塔

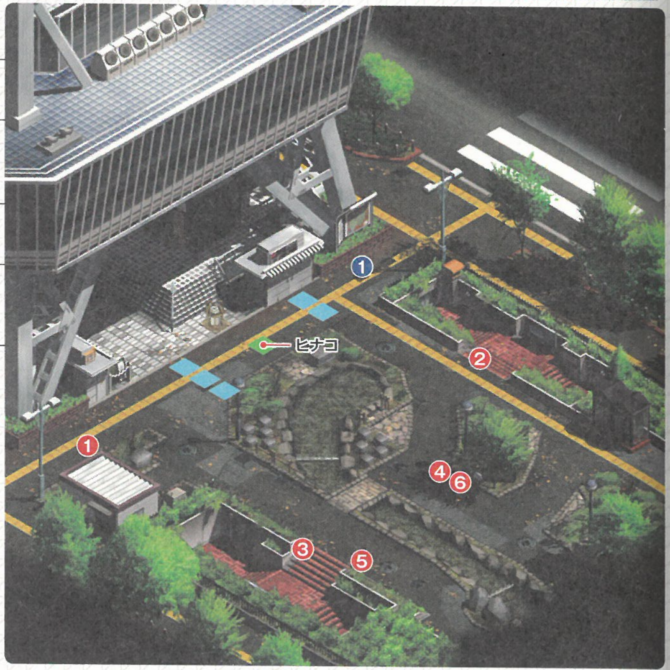
■勝利条件
- すべての悪魔の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- ヒナコの死亡

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い出現（❶）

■クリアボーナス
- 1200EXP
- 3900マッカ



INTERMISSION

ヒナコが参戦できないため、彼女が主力だった場合はチームを編成し直しておこう。なお、このバトルではヒナコを護りつつ戦うので、HPを回復できるスキルを持つメンバーは多いほどいい。ダイチのような「魔」が低いキャラクターにも「ディア」をセットして、ヒナコがダメージを受けたらすぐに回復できる態勢を整えておこう。



火炎や電撃属性が弱点の敵が多い。魔法攻撃を主体にしているキャラクターに「雷の乱舞」などをセットしよう。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

道を塞いで敵の進軍を止める

ヒナコを目指して進む敵のルートは、池の上側と下側のふたつ。これに対応するため戦力をふた手に分けて、道を塞ぐ形で配置し、迫ってくる敵を迎え撃とう。上側は火炎属性に弱い敵が多く、下側の敵は火炎と電撃属性に弱い。また、下側には物理耐性を持っているアーヴァンクがいるので、魔法攻撃が強力なチームは下側を担当するようにするといい。



このように配置すれば大抵の敵はヒナコのもとまで行けない。接近してきたところを2チームで攻撃しよう。

池を飛び越える敵に注意

基本的には通路を塞ぐ戦法で対処できるが、霊鳥スパルナがいる❹と❻のチームには注意が必要だ。この2チームはスパルナの種族特有スキル「飛翔」の効果で池を飛び越えることができるので、道を塞いでいてもすり抜けられてしまう。敵がこの場所に入ると、攻撃の射程が2マス以上あるチームでないと対処できなくなり、非常に厄介だ。つねに移動距離を確認しておき、池を飛び越えられる距離まで敵が進んできたらヒナコと池のあいだに陣取って壁役になろう。



敵を3チーム倒してヒナコの近くに増援が出現したら、上側の担当チームがすばやく倒せば安全を確保できる。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	4	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	4	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

BATTLE

5TH DAY 14:30

[必S5-14] 予期せぬ敵対

ニカイアからの死に顔動画に映っていたオトメを捜す主人公は、大阪でマコトと合流する。彼女の要請で通天閣まで行くと、そこには意外な人物が待っていた。

出撃可能キャラクター一覧



大阪　新世界　通天閣

■勝利条件
- すべての悪魔の撃破
- ビフロンス以外の悪魔の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- 悪魔が通天閣側に脱出

■出撃条件
- オトメの出撃

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 1600EXP
- 4300マッカ



INTERMISSION

ひとり離れた場所に強制出撃となるオトメは、主人公たちと合流するまで孤立した状態になる。「メディア」や「ディアラマ」などHPの回復量が多いスキルと、使用回数を増やすためにMPが増えるスキルをセットしておこう。主人公たちのチームには移動関連の種族特有スキルを持つ仲魔を入れて、早めに合流できるようにしておくこと。



オトメの近くの敵は電撃属性に弱いものが多い。攻撃系のスキルは「雷の乱舞」や「マハジオ」を使おう。

敵の目的地をオトメで占拠する

ほとんどの敵はマップの右上にある目的地への移動を優先する。それを後ろから追いかけながら撃破していくのは、味方の仲魔が強力でなければ非常に難しい。そこで、マップ右上に配置されるオトメを目的地に移動させておこう。目的地は1マスしかないので、敵の脱出を封じることができる。こうして足止めしているあいだに、主人公たちで敵を撃破するといい。



占拠後のオトメは時間を稼ぐのが目的。敵に攻撃されても無理はせず、回復重視の戦いを心がけること。

ビフロンスは無視しよう

出現する敵のなかでビフロンスだけは別格の強さを誇り、攻撃しても手痛い反撃を受けるだけ。無理して倒す必要もないので無視したほうが安全だ。ただしビフロンスもマップ右上の目的地へ向かい、移動後に攻撃範囲内に味方がいると攻撃してくるので、ビフロンスに接近しすぎないよう注意。なお、撃破を狙う場合は、「火炎激化」でダメージが底上げされているビフロンスの魔法攻撃に耐えるため、火炎属性に強い仲魔を揃えたチームが物理攻撃で攻めるのがおすすめだ。



ビフロンスのチームからは強力なスキルがクラックできる。戦力に余裕があるならぜひとも狙っていこう。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	2	45	堕天使	ビフロンス	???	???	ー	無	ー	耐	ー	耐	アギダイン、マハラギ、渾身の一撃、火炎激化、耐電撃、獣の眼光、堕天の烙印
		32	邪神	バフォメット	413	209	耐	耐	耐	ー	ー	無	マハラギ、吸魔、ディアラハン、耐物理、耐氷結、火炎激化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	458	192	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		36	邪龍	アスプ	458	192	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY　ストーリー　セプテントリオン編　驚愕の木曜日　5TH DAY

BATTLE

5TH DAY 15:00

［必S5-15］
非業の犠牲者

フミから通天閣の様子を見に行ってほしいと頼まれた主人公は、現地でマコトとフミと合流する。そこで悲鳴を聞いた3人は、衝撃の事実を知らされることになる。

出撃可能キャラクター一覧



大阪　新世界　通天閣



■勝利条件
- すべての悪魔の撃破
- ビフロンス以外の悪魔の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- 悪魔が通天閣側に脱出

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 1600EXP
- 4300マッカ

INTERMISSION

目的地を目指す敵を追いかけながら撃破する必要があるため、移動力が重要。「妖気迅雷」や「飛翔」など移動力が上がる仲魔だけでなく、「呪縛」や「憑依」など敵の移動力を下げるスキルが使える仲魔もチームに入れよう。リーダーには火炎または電撃属性のスキルをセットしておけば、敵に大ダメージを与えやすい。



マップ中央にある障害物を「夢幻の具足」や「飛翔」で無効化できれば、最短距離で敵を追いかけられる。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

ジプス局員に目的地防衛を任せる

バトルの内容は［必S5-14］と同じだが、マップ右上の敵の目的地近くに配置されるのがオトメではなく、NPCのジプス局員になっている。このかわりに、後方に配置できるチーム数が3から4に増加している。ジプス局員はNPCながら防御能力に優れ、敵の侵攻から目的地を死守してくれるので、主人公たちは敵を後方から追いかけながら、撃破して回ろう。



ジプス局員のチームは「メディア」や「護りの盾」など防御系のスキルが充実しているため、非常に打たれ強い。

戦力をふたつに分けよう

ジプス局員が敵の目的地到達を防いでいるあいだに、主人公たちの部隊をふたつに分けてマップの右と左へ進み、敵の数を減らしていこう。弱点属性を持つ敵が多いため、しっかりチーム編成しておけば苦戦せず倒していける。レベルが高いビフロンスの対処は［必S5-14］と同じで、基本的には無視したほうがいい。移動後にこちらへ攻撃してくる点も同じなので、ビフロンスのチームの移動力2に攻撃範囲3を加えた、周囲5マス以内で行動を終了しないように注意すること。



いったんダメージを与えれば、ビフロンスはこちらを狙うようになる。火炎属性に強いチームで応戦しよう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	2	45	堕天使	ビフロンス	???	???	ー	無	ー	耐	ー	耐	アギダイン、マハラギ、渾身の一撃、火炎激化、耐電撃、獣の眼光、堕天の烙印
		32	邪神	バフォメット	413	209	耐	耐	耐	ー	ー	無	マハラギ、吸魔、ディアラハン、耐物理、耐氷結、火炎激化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	458	192	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		36	邪龍	アスプ	458	192	ー	耐	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、メディア、吸収追加、耐火炎、会心激化、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー セプテントリオン編 驚愕の木曜日 5TH DAY

BATTLE

5TH DAY 15:30~16:30

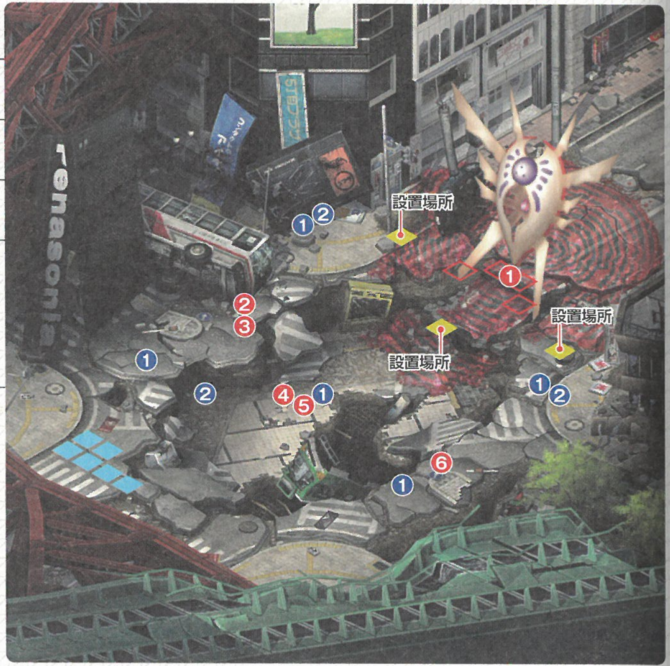
[必S5-17] アリオトコア

作戦通りにアリオトの撃墜に成功し、毒素が人の活動可能レベルまで減少したという報告を受けた主人公たちは、アリオトがいる札幌へと向かう。

出撃可能キャラクター覧



札幌　大通　5プラ前交差点



■勝利条件
・アリオトコアの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

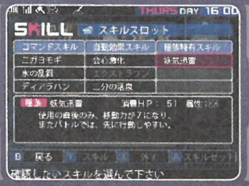
■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・アリオトコアが行動順を迎えると出現(①)
・敵の減少に伴い②のいずれかが出現

■クリアボーナス
・1700EXP
・4700マッカ

INTERMISSION

[必S5-06]と同様に、毒素によって戦闘以外でもダメージを受けることがあるので、「メディア」や「妖精の粉」などの回復スキルを揃えておこう。毒素の効果は主人公が中和剤散布装置を設置するまで続くため、主人公のチームには1回の行動で遠くまで移動できる種族特有スキルを持つ妖獣や魔獣を入れておくこと。



遠くから一気に設置可能場所まで移動するために、「妖気迅雷」など移動力が上昇するスキルを利用しよう。

装置は敵の数を減らしてから設置

このバトルでは、アリオトコアやアリオトの毒素でHPが減らされることが多い。それを防ぐためにも早めに毒素を無効化する装置を設置したくなるが、その効果は装置が4回行動順を迎えると切れてしまう。早めに設置してアリオトコアとの戦闘まえに効果が切れると厳しい戦いを強いられることになるので、まずは毒素が広がっている赤いマスの上に止まらないように注意しながら敵を倒していこう。敵の数が2チームくらいまで減ったら、設置場所の隣のマスまで主人公が移動して装置を設置するといい。

設置したら一気に攻めよう

装置を設置すると、マップ上のアリオトが消え、すべての毒素とアリオトコアとの戦闘開始時の「毒素防衛」が無効化される。余計なダメージを受けることがなくなるので、全員でアリオトコアを攻撃できる位置まで移動して集中攻撃を仕掛けよう。その際、敵の増援が出現してくるが、装置の効果時間は限られている。アリオトコアさえ倒せばステージクリアになるので、こちらの行動時にはアリオトコアを攻撃し続けること。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	45	廉貞星	アリオトコア	???	???	ー	耐	ー	吸	弱	無	刻印の翼、ジオダイン、ギガジャマ、電撃強化、魔力無効、獣の眼光、廉貞星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	4	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	5	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	0	42	廉貞	アリオト	???	???	耐	弱	耐	耐	ー	耐	パララレイ、吸魔、毒追加、猛反撃、エクスガード、廉貞の魔弾
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	4	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	5	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞

BATTLE

5TH DAY　19:00~19:30

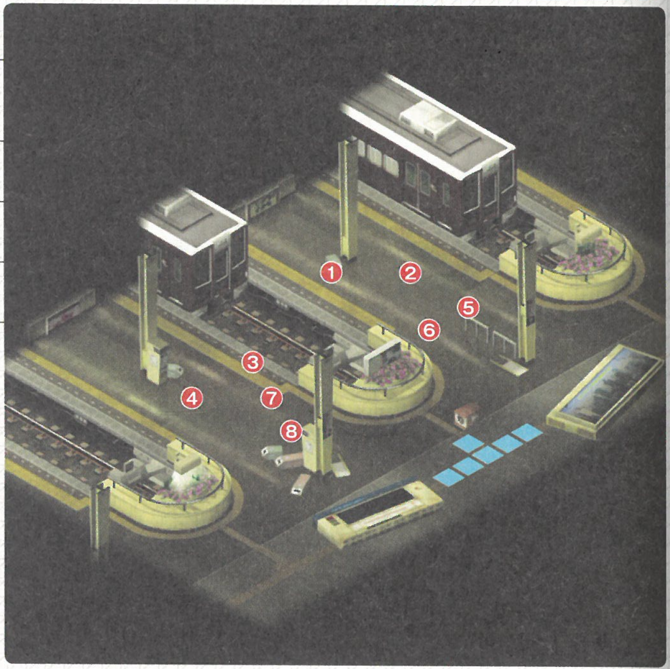
[必S5-20]
崩壊する日常

ヤマトから、「ポラリス」の存在と、彼の真意を聞いた主人公たちは、衝撃を受ける。それぞれが新事実について考えるなか、悪魔使い同士が争う場面に遭遇する。

出撃可能キャラクター一覧



大阪　梅田　桟急線ホーム



■勝利条件
- すべてのアプリ使用者の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 1800EXP
- 4800マッカ

INTERMISSION

敵対するチームのリーダーは必ず人間なので、リーダーには「同族の心得・攻」や「同族の心得・防」をセットしておくと有利に戦える。さらに「飛翔」や「夢幻の具足」を持つ仲魔がいれば、線路を飛び越えて移動できるようになる。攻撃役のチームにはこれらのスキルと仲魔を編成し、縦横無尽に立ち回れるようにするといい。



「同族の心得・攻」があればリーダーに大ダメージを与えられる。仲魔次第では1回の戦闘で撃破することも可能。

どちらかの陣営をさきに倒す

このバトルでは、線路を挟んだマップ上方の陣営と下方の陣営、そして主人公たちという三つ巴の戦いが展開される。線路を越えられない敵はマップ右側の主人公たちがいるほうへ向かってくるため、初期位置で待機していると挟撃されてしまう。まずは全員で上か下のどちらかの陣営の敵をすべて倒し、後方の安全を確保したうえで残りの敵と戦おう。



線路を越えられる敵は開始直後から交戦状態に入る。主人公たちはHPが減っている敵を優先して攻撃すること。

有用なスキルをクラックしよう

出現する敵には「Sメディア」や「護りの盾」など、今後のバトルでも使用頻度が高いスキルを習得しているものが多いので、これらを開始まえのスキルクラックで指定しておくこと。欲しいスキルを持つ敵が遠くにいる場合は、途中の敵の相手をしていると他陣営の敵に倒される可能性があるため、「妖気迅雷」などを使って最少の行動回数で敵のもとまで移動しよう。「邪念呪縛」で邪魔してくるレギオンは、クラックを狙うチーム以外で倒すようにすれば無駄なく移動できる。



「Sメディア」は❸の会社員、「護りの盾」は❹のブリジットからクラックできる。必ず主人公たちで倒そう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	5	38	人間	暴力団幹部	306	98	―	―	―	―	耐	―	マハザン、嵐の乱舞、リカーム、衝撃強化、耐衝撃、勇者の精神、S窮地の練気
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	―	―	耐	―	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	38	人間	チンピラ	306	98	―	―	無	―	―	―	ブフダイン、ジオダイン、なぎ払い、氷結無効、神速の寄せ、Sグリモア
		36	邪龍	アスプ	258	142	―	弱	弱	―	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	5	38	人間	会社員	312	104	―	―	―	耐	―	―	弱者必滅拳、マリンカリン、雷の乱舞、耐電撃、グリモア、Sメディア
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		37	神獣	ハクタク	288	114	―	耐	耐	耐	弱	―	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	38	人間	工事作業員	306	104	―	無	―	―	―	―	アギダイン、マハラギ、火炎無効、封技追加、S窮地の練気
		35	女神	ブリジット	225	159	―	無	弱	耐	―	無	メディア、炎の乱舞、護りの盾、火炎無効、みかわし、火炎強化、女神の慈愛
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	39	人間	青年	324	104	―	―	―	耐	耐	―	ディアラハン、吸魔、耐衝撃、耐電撃、吸収追加、S闘気の装束
		37	妖精	ローレライ	235	168	―	―	―	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
		37	妖精	ローレライ	235	168	―	―	―	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	39	人間	チンピラ	312	100	―	―	―	―	―	―	火事場吸血、渾身の一撃、物理強化、勝利の息吹、S烈攻の秘法
		35	魔獣	ケットシー	276	109	―	―	―	弱	耐	―	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	―	弱	耐	反	―	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	39	人間	女性社員	318	108	―	―	―	―	―	―	パワーチャージ、神速の寄せ、エクストラワン、戦神の加護、S絶一門・魔力
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	3	39	人間	会社員	324	106	―	―	―	―	―	無	渾身の一撃、魔力無効、貫通、双手、S解守の秘法
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	―	無	―	―	弱	―	暗殺拳、アギ、渾身の一撃、石化追加、物理強化、凶化
		33	堕天使	バルバトス	232	138	―	―	―	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY
ストーリー
セプテントリオン編
驚愕の木曜日
5TH DAY

FREE BATTLE [FS5-A] フリーバトルA

5TH DAY 06:30~13:00

東京 池袋 衛国寺



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1800マッカ

ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、暴れまくり、ザン、猛反撃、エクスガード、獣の跳躍
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
23	魔獣	ネコマタ	207	54	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、絶妙打、マヒ追加、耐衝撃、獣の跳躍
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
22	鬼女	リリム	164	85	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、マハジオ、耐電撃、献身

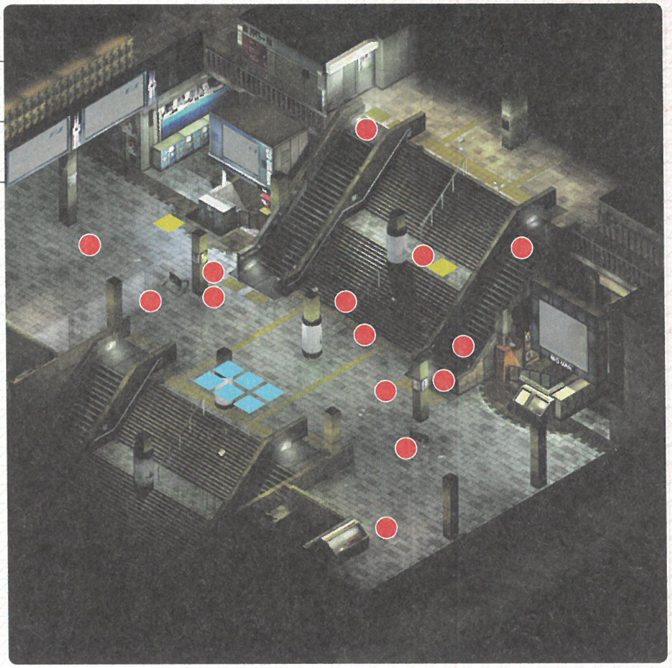
STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS5-B] フリーバトルB

5TH DAY 10:00~10:30

大阪 梅田 ビックマン前



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1800マッカ

ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	耐	ニガヨモギ、絶妙打、グリモア、耐魔力、龍胴絞め
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

なぎ払い、暗殺拳、S烈攻の秘法、マハラギ、火炎強化、氷結強化、ペトラレイ、石化追加、マハザン、耐状態異常、メディア、三分の活泉、三分の魔脈、エクスガード、衝撃強化、電撃強化、封技追加、猛反撃、リカーム、吸魔、S闘気の装束、Sグリモア、S解守の秘法、1248マッカ

STORY ストーリー 驚愕の木曜日 セプテントリオン編 5TH DAY

FREE BATTLE [FS5-C] フリーバトルC

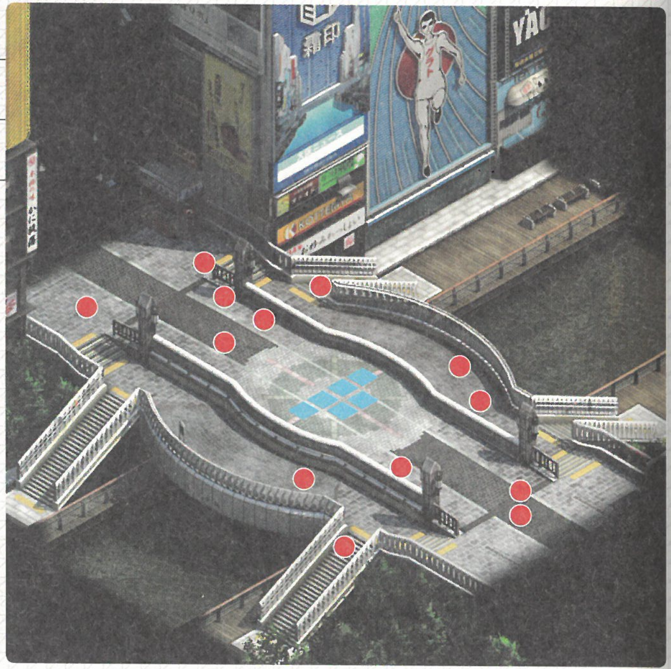
5TH DAY 12:00~18:30

大阪 なんば 戎橋

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1900マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS5-D] フリーバトルD

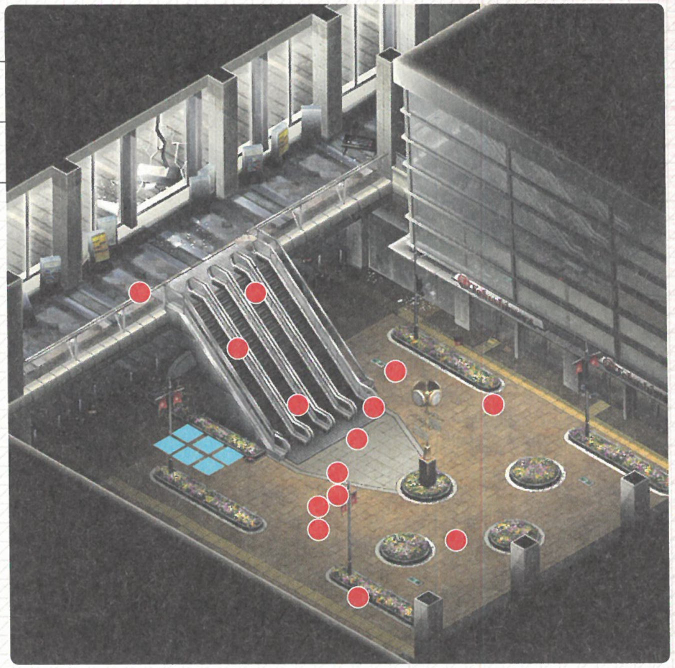
5TH DAY 13:00~23:30

名古屋 名駅 金時計前

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1900マッカ



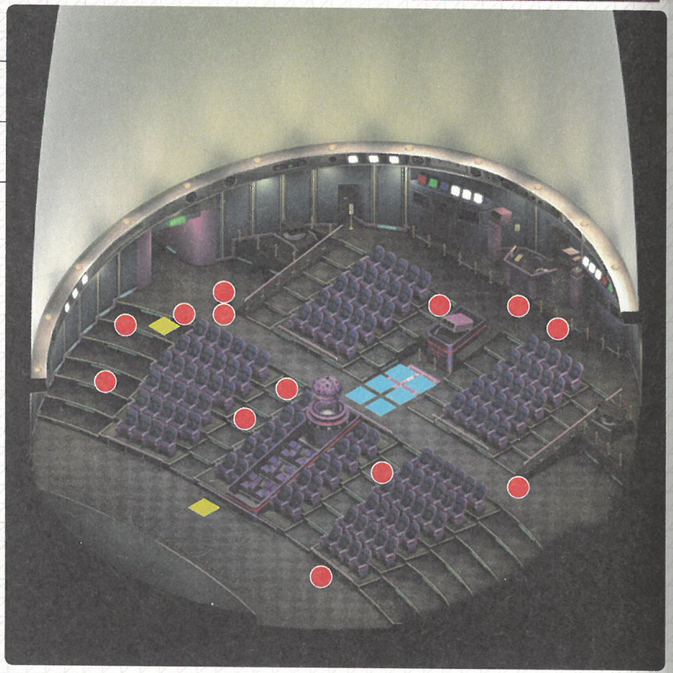
ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯

FREE BATTLE [FS5-E] フリーバトルE

5TH DAY 19:00~23:30

名古屋 伏見 プラネタリウム



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1900マッカ

ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、なぎ払い、物理強化、真・夢幻の具足
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の名言、火炎強化、獣の跳躍
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

なぎ払い、暗殺拳、S烈攻の秘法、マハラギ、火炎強化、氷結強化、ペトラレイ、石化追加、マハザン、耐状態異常、メディア、三分の活泉、三分の魔脈、エクスガード、衝撃強化、電撃強化、封技追加、猛反撃、リカーム、吸魔、S闘気の装束、Sグリモア、S解守の秘法、1239マッカ

Column 仲間キャラクターの生死

セプテントリオン編では、発生したイベントにより仲間のキャラクターが死亡することがある。イベントで死亡したキャラクターは、それ以降ゲーム中に登場しなくなる。一部のイベントは、特定のキャラクターの死亡が発生条件になっている場合もあるので注意すること。ここでは「キャラクターの生死」に関する情報を紹介する。



キャラクターが死亡するイベントは多数あるが、何らかの方法で助ける手段も用意されている。

死亡するキャラクターと死亡しないキャラクター

セプテントリオン編で仲間になるキャラクターは、憂う者も含めて主人公以外に13人。憂う者はアルコルルートでしか仲間にならないため除外するとしても、残る12人のうち、じつに8人がゲーム中に死亡する可能性がある。ただし、右に名前を挙げた4人は、条件に関わらず確実に生存するので、親密度を上げたりバトルで育てるキャラクターに迷った場合は、彼らを優先するといい。

■必ず生き残るキャラクター



■死亡する可能性があるキャラクター

分類	日数またはルート	死亡キャラクター
日数	2ND DAY	ケイタ
	3RD DAY	ジュンゴ
	4TH DAY	ジョー
	5TH DAY	オトメ
	6TH DAY	イオ、マコト
ルート	大阪ルート	ロナウド
	名古屋ルート	ヤマト
	アルコルルート	ヤマト、ロナウド



全員が生き残れるのは、仲間同士での争いを否定した東京ルートと回帰ルートのみだ。

死亡するキャラクター同士の相互関係

死亡するキャラクターのうち6人は死亡するか生存するかが相関関係にあり、特定のキャラクターが死亡した場合は、それに対応するキャラクターが死亡しないようになっている。キャラクター同士の相関関係は右のとおり。具体例を挙げると、たとえば[必S6-21]のイベントバトルでロナウドに味方した場合、マコトはバトル終了時に死亡する。ただし彼女と相関関係にあるケイタが[必S2-11]ですでに死亡している場合、選択の如何に関わらずマコトは死亡しなくなり、極端すぎる戦力の低下が発生しないようになっている。なお、それぞれ敵対する勢力を率いるため似たような関係にあるヤマトとロナウドだが、アルコルルートに進むと双方が死亡することになり、彼らに関してはこの相関関係は当てはまらない。

■死亡キャラクターの対応





[必S5-15]はジョーが死亡している場合は出現せず、必ず[必S5-14]が出現する。

セプテントリオン編
6TH DAY

決別の金曜日

ヤマトは、ここまで隠してきた情報を主人公たちに伝え、理想社会の実現のために協力を求めてきた。仲間たちは、彼の提案に対してどう対応するか葛藤する。

Check Point 1 イオの親密度をチェックしておこう

6TH DAYは、[必S6-18]後にイオが、[必S6-21]後にマコトが、それぞれ死亡する可能性がある。このうちマコトのほうは、[必S6-21]出現後すぐにイベントを発生させ、バトルでロナウドに味方しなければ死亡することはないので、対処しやすい。仮にロナウドに味方した場合でも、すでにケイタが死亡している場合は死亡せずに済む。

一方のイオは、ジュンゴが生存していて、かつ[必S6-18]発生時に親密度が190未満だと死亡する。親密度の具体的な数値はゲーム中に確認できないが、縁のステージが4になっていればひとまずは安全圏内だ。なお、[必S6-16]を発生させ、その時点でイオの親密度が110以上あれば、彼女は死亡しない。条件を満たすのはこちらのほうが簡単だが、ジュンゴが生存している場合、このイベントは任意イベント扱いになり、[必S6-17]発生後に消滅してしまうので、見逃さないようにとくに注意する必要がある。

Check Point 2 挑戦するもしないも自由なバトル

6TH DAYには、必須イベントのほかに2回のイベントバトルが発生する可能性がある。[任S6-03]と[縁S14-6]がそれで、[任S6-03]をクリアするとビリケンが、[縁S14-6]をクリアするとジコクテンが、それぞれ合体可能になる。前者はそれほどではないものの、後者は1周目で挑戦するには非常に難度が高いバトルになる。挑む際は十分に戦力を整えておくこと。なお、[縁S14-6]はデラデカの縁イベントを進めていないと発生しない(→P432)。



[縁S14-6]に出撃できるのは、主人公のチームのみ。強力な仲魔を多数ストックしておかないと勝利するのは難しい。

Check Point 3 選択できるのは4つの道

6TH DAYの夜には仲間たちが自分の目的を決定し、それぞれ3つの陣営に分かれる。主人公はこれらの陣営、もしくは憂う者とともに歩む道のなかからひとつを選択することとなる。3つの陣営はそれぞれダイチ、ヤマト、ロナウドをリーダーとしており、[必S6-23]から[必S6-25]のいずれかで協力を表明すれば、その陣営の仲間に加わる。なおこれらのイベントを見ても、所属する陣営を決定しなかった場合はゲーム中の時間は経過せず、何度でもほかのイベントを見ることができる。それぞれのメンバーの意見をよく聞いて、進むべき道を選択しよう。ちなみに、このうち憂う者に協力する場合の条件は厳しく、[縁S13-03]で「従わない」、「望む」、「自由の可能性」を選び、かつ憂う者の縁ステージを4まで上げたうえで、[必S6-26]で「何してる」、「謝るな」、「それはいけない事?」、「悪じゃないよ」、「そうだ」、「ポラリスを倒したら?」、「今すぐ考えろ」、「操ってくれ」、「どうなるんだ?」の順に選択しておく必要がある。なお、本書ではこれ以降、ダイチと共闘するルートを東京ルート(→P184)、同様にヤマトは大阪ルート(→P186)、ロナウドは名古屋ルート(→P188)、憂う者はアルコルルート(→P190)と表記している。

イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S6-01	ヤマトとイオ	06:30～09:30	永田町 東京支局	ー
必S6-02	ジュンゴとロナウド	06:30～09:30	名駅 金時計前	ジュンゴ生存時のみ。[必S6-03]とどちらか一方のみ
必S6-03	ロナウドの意見	06:30～09:30	名駅 金時計前	ジュンゴ死亡時のみ。[必S6-02]とどちらか一方のみ
必S6-04	ジョーとマコト	06:30～21:30	東京駅 中央口	ジョー生存時のみ。[必S6-05]とどちらか一方のみ
必S6-05	マコトの意見	06:30～21:30	東京駅 中央口	ジョー死亡時のみ。[必S6-04]とどちらか一方のみ
必S6-06	ケイタとダイチ	06:30～21:30	天王寺駅 改札付近	ケイタ生存時のみ。[必S6-07]とどちらか一方のみ
必S6-07	ダイチの意見	06:30～21:30	天王寺駅 改札付近	ケイタ死亡時のみ。[必S6-06]とどちらか一方のみ
必S6-08	ヒナコとオトメ	06:30～21:30	新世界 大阪本局	オトメ生存時のみ。[必S6-09]とどちらか一方のみ
必S6-09	ヒナコの意見	06:30～21:30	新世界 大阪本局	オトメ死亡時のみ。[必S6-08]とどちらか一方のみ
必S6-10	フミとアイリ	06:30～21:30	久屋大通 名古屋支局	ー
必S6-11	情報の在処	07:00～11:30	渋谷 渋谷901前	[必S4-11]と[必S6-01]後再出現
必S6-12	巨大方陣	07:00～10:30	新宿 都庁前広場	[必S6-02]か[必S6-03]後
必S6-13	とりとめなき襲来	10:00～11:00	池袋 サンセット通り	解説はP160
必S6-14	峰津院の奥の手	10:30～12:00	新世界 大阪本局	[必S6-13]後
必S6-15	崩壊する結界	12:00～13:00	新世界 大阪本局	[必S6-14]後。解説はP162
必S6-16	イオの決意	12:30～15:30	九段下 武芸館	[必S6-15]後出現。ジュンゴ生存時は任意イベントとなり、[必S6-17]後消滅
必S6-17	ラウファーダ	12:30～16:00	渋谷 宮下公園	解説はP165
必S6-18	龍脈の龍	18:30	新宿 都庁前広場	解説はP167
必S6-19	イオの落命	19:00	新宿 都庁前広場	[必S6-18]でイオが死亡した場合のみ
必S6-20	食物無限連鎖	19:00～20:00	新宿 都庁前広場	解説はP170
必S6-21	ロナウド立つ	22:00～22:30	久屋大通 名古屋支局	解説はP172
必S6-22	種の意思	22:30～23:00	永田町 東京支局	[必S6-21]後
必S6-23	ダイチの誘い	23:00～23:30	永田町 東京支局	[必S6-22]後
必S6-24	ヤマトの誘い	23:00～23:30	新世界 大阪本局	[必S6-22]後
必S6-25	ロナウドの誘い	23:00～23:30	伏見 でんきの博物館	[必S6-22]後
必S6-26	新たなる世界	23:00～23:30	六本木 ヒルズ	[縁S13-03]後
任S6-01	予定調和	07:30～22:00	六本木 六本木交差点	[必S6-21]後一時消滅
任S6-02	ポラリス	08:00～22:00	六本木 ヒルズ	[任S6-01]後出現、[必S6-21]後一時消滅
任S6-03	幸運の神様	08:00～10:00	新今宮 フェスティバルゲート	解説はP174
任S6-04	概念の世界	13:00～21:30	渋谷 宮下公園	[必S6-06]か[必S6-07]と、[必S6-10]と[必S6-17]と[任S6-01]後
任S6-05	東京の人々の様子	13:30～22:00	渋谷 渋谷901前	[必S6-17]後、ほかに見られるイベントがない場合
任S6-06	大阪の人々の様子	13:30～22:00	天王寺駅 改札付近	[必S6-17]後、ほかに見られるイベントがない場合
任S6-07	暴徒たちの様子	13:30～22:00	伏見 立体駐車場	[必S6-17]後、ほかに見られるイベントがない場合
任S6-08	実力主義に賛成	15:00～21:30	久屋大通 名古屋支局	[任S6-05]と[任S6-06]と[任S6-07]後、ほかに見られるイベントがない場合
任S6-09	実力主義に反対	15:00～22:00	栄 オシリス41	[任S6-05]と[任S6-06]と[任S6-07]後、ほかに見られるイベントがない場合
任S6-10	ダイチとヒナコ	15:00～21:30	六本木 ヒルズ	[任S6-05]と[任S6-06]と[任S6-07]後、ほかに見られるイベントがない場合
任S6-11	福岡の情報	16:30～22:00	新世界 大阪本局	[任S6-08]と[任S6-09]と[任S6-10]後、ほかに見られるイベントがない場合
任S6-12	無の侵食の加速	16:30～22:00	栄 センタリングパーク	[任S6-08]と[任S6-09]と[任S6-10]後、ほかに見られるイベントがない場合
FS6-A	フリーバトルA	06:30～12:30	六本木 ヒルズ	[必S6-16]後消滅。解説はP178
FS6-B	フリーバトルB	06:30～12:30	栄 センタリングパーク	[必S6-16]後消滅。解説はP179
FS6-C	フリーバトルC	13:00～18:30	霞ケ関 日比谷公園	解説はP180
FS6-D	フリーバトルD	13:00～18:30	新世界 通天閣	解説はP181
FS6-E	フリーバトルE	19:00～23:30	青山 青山霊園	解説はP182
FS6-F	フリーバトルF	19:00～23:30	新世界 通天閣	解説はP183

イベントタイムチャート

イベント	開始	終了
[必S6-01]ヤマトとイオ	06:30	10:00
[必S6-02]ジュンゴとロナウド or [必S6-03]ロナウドの意見	06:30	10:00
[必S6-04]ジョーとマコト or [必S6-05]マコトの意見	06:30	22:00
[必S6-06]ケイタとダイチ or [必S6-07]ダイチの意見	06:30	22:00
[必S6-08]ヒナコとオトメ or [必S6-09]ヒナコの意見	06:30	22:00
[必S6-10]フミとアイリ	06:30	22:00
[必S6-11]情報の在処	07:00	12:00
[必S6-12]巨大方陣	07:00	11:00
[必S6-13]とりとめなき襲来	10:00	11:30
[必S6-14]峰津院の奥の手	10:30	12:30
[必S6-15]崩壊する結界	12:00	13:30
[必S6-16]イオの決意	12:30	16:00
[必S6-17]ラウファーダ	12:30	16:30
[必S6-18]龍脈の龍	18:30	19:00
[必S6-19]イオの落命	19:00	19:30
[必S6-20]食物無限連鎖	19:00	20:30
[必S6-21]ロナウド立つ	22:00	23:00
[必S6-22]種の意思	22:30	23:30
[必S6-23]ダイチの誘い	23:00	24:00
[必S6-24]ヤマトの誘い	23:00	24:00
[必S6-25]ロナウドの誘い	23:00	24:00
[必S6-26]新たなる世界	23:00	24:00
[任S6-01]予定調和	07:30	22:30
[任S6-01]ポラリス	08:00	22:30
[任S6-03]幸運の神様	08:00	10:30
[任S6-04]概念の世界	13:00	22:00
[任S6-05]東京の人々の様子	13:30	22:30
[任S6-06]大阪の人々の様子	13:30	22:30
[任S6-07]暴徒たちの様子	13:30	22:30
[任S6-08] 実力主義	14:30	22:00
[任S6-09] 実力主義	14:30	22:30
[任S6-10] ダイチと	14:30	22:00
[任S6-11]福岡の情報	16:30	22:30
[任S6-12]無の侵食の加速	16:30	22:30
[FS6-A]フリーバトルA	06:30	13:00
[FS6-B]フリーバトルB	06:30	13:00
[FS6-C]フリーバトルC	13:00	19:00
[FS6-D]フリーバトルD	13:00	19:00
[FS6-E]フリーバトルE	19:00	24:00
[FS6-F]フリーバトルF	19:00	24:00

BATTLE

6TH DAY 10:00~11:00

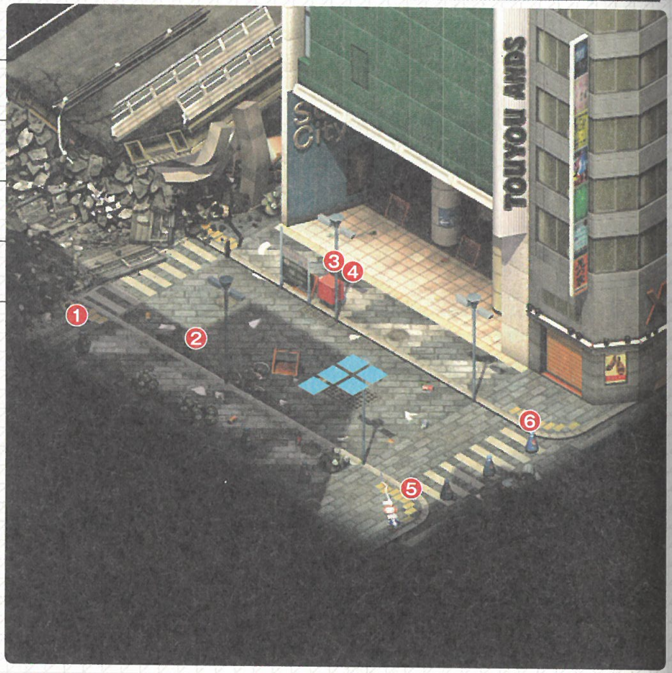
[必S6-13] とりとめなき襲来

主人公たちは新たなセプテントリオン・ミザールを発見して攻撃するが、ミザール本体は分裂して逃走してしまう。一行はひとまず分裂したミザールの排除に移る。

出撃可能キャラクター一覧



東京 池袋 サンセット通り



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

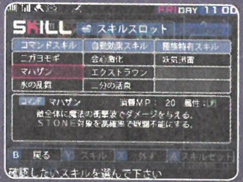
■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・2200EXP
・5500マッカ

INTERMISSION

ミザールは魔力属性の攻撃に弱いため、状態異常にさせやすい。「石化追加」や「ペトラレイ」を利用して石化させれば、衝撃属性のスキルで楽に倒せる。これらのスキルがない場合は、弱点である火炎や氷結属性のスキルをセットしておこう。物理攻撃では有効的にダメージを与えられないので、魔法攻撃主体のチームを組むこと。



石化した敵をすばやく倒すために、「マハザン」など衝撃属性のスキルが使える仲魔を多く揃えておくといい。

STORY ストーリー セプテントリオン編 決別の金曜日 6TH DAY

ミザールを最優先で倒す

ミザールは、「成長促進」を使ったあと2回行動順が回ってくると、サイズが大きくなってレベルや能力値が上昇し、スキルが強力になる。さらに、その状態のときにミザールにダメージを与えると2チーム分の小型のミザールに分裂し、敵の数が増えてしまう。5と6の悪魔はひとまず無視し、全員一丸となってミザールに接近し、攻撃を仕掛けよう。



分裂するのは、ダメージを与えた戦闘で倒し切れなかった場合のみ。1ターンで倒すことができれば分裂は防げる。

いちばん遠いミザールの対処方法

いちばん遠い場所にいる1のミザールは、バトル開始と同時に「成長促進」を使用する。そのため、途中の敵を排除しながら普通に進むと、近づいた頃には大きくなってしまい、手がつけられなくなる。これを阻止するために、「妖気迅雷」や「獣の跳躍」など1回で遠くまで移動できるスキルを持つ仲魔をチームに入れて、リーダーに「石化追加」または「ペトラレイ」をセットしよう。そして最短距離を移動して1に接近し、石化させてから即死を狙うといい。



石化後、衝撃属性のスキルがない場合は物理攻撃を仕掛けよう。確率が低くなるが、即死させることが可能。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力	スキル
1	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
2	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
3	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
4	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
5	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
6	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身

STORY ストーリー セプテントリオン編 決別の金曜日 6TH DAY

BATTLE

6TH DAY 12:00~13:00

[必S6-15] 崩壊する結界

都庁にある方陣を使って龍脈を具現化するという作戦の一環で、主人公たちは富士山のクサビ施設にやってきた。一行は、クサビを抜くために装置を目指す。

出撃可能キャラクター一覧



富士山　火口　クサビ施設

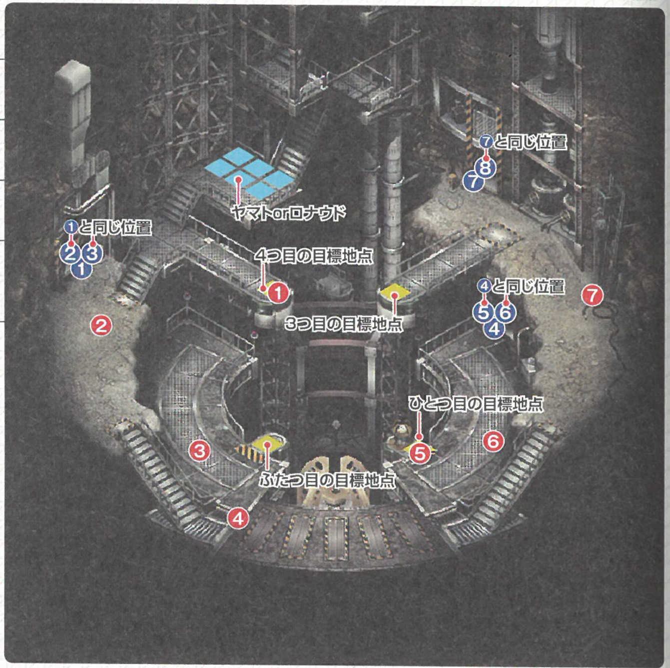
■勝利条件
・すべての封印を解除

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・敵の減少に伴い出現（①～⑧）

■クリアボーナス
・2300EXP
・5900マッカ



INTERMISSION

［必S4-16］と同様に、どの部隊に属するかの選択肢が発生する。選んだ部隊のメンバーが戦闘に参加するので、そのメンバーに回復スキルなどをセットし直そう。また、このマップは高低差があるため、障害物や段差を無視できる「飛翔天駆」や「真・夢幻の具足」といったスキルを持つ仲魔をチームに入れておくといい。

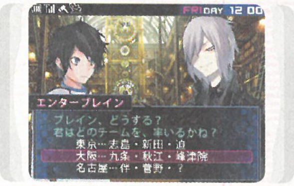


高低差を無視できる種族特有スキルを持つ、霊鳥や幻魔をすべてのチームに入れておくと楽に移動できる。

STORY ストーリー セプテントリオン編 決別の金曜日 6TH DAY

各チームのメンバーについて

開始まえの選択によってバトルに参加できるメンバーが変わるのはINTERMISSIONで説明したとおり。主人公以外のメンバーの構成は、東京チームはダイチ、イオ、ジョー、マコトの4人、大阪チームはヒナコ、ケイタ、オトメの3人、名古屋チームはアイリ、フミ、ジュンゴの3人となる。このうちジョー、オトメ、ケイタ、ジュンゴは5日目までの行動次第では死亡している可能性がある。その場合は、［必S4-16］と同様に、名古屋チームではロナウドが一時的に手伝ってくれる。大阪チームは、ケイタとオトメのうちどちらかだけが死亡しているときはジョーが東京チームから大阪チームに変更。ふたりとも死亡しているときは、ジョーが大阪チームに変更になり、さらにヤマトが一時的に参加する。ジョーが死亡しているときは、東京チームがダイチ、イオ、マコトの3人となる。なお、ジョーとオトメがどちらとも死亡することは絶対ない（→P155）ので、どのルートを選んでも人数が足りなくなることはない。



メンバーが死亡して減っていても、ヤマトやロナウドが手伝ってくれるので、どのチームを選んでも戦力は十分。



ロナウドやヤマトは独自に仲魔を連れている。バトル開始まえのメニューで編成を変えることはできないので注意。

指定ポイントを目指して進もう

最初の目的は、クサビを抜くためのコードを送信する装置を起動すること。指定された場所は左ページのマップ右下にある「ひとつ目の目標地点」と記された場所だ。まずはそこを目指して、敵を倒しながら進んでいこう。ただし、全員で階段を使うと、敵に進路を塞がれたときに攻撃できるのが1チームだけになってしまい、進むのに時間がかかってしまう。霊鳥や幻魔がいるチームは高低差や敵を無視して移動できるので、先行してほかの敵を撃破していこう。



高低差を無視できるチームは、あとから進行してくる味方チームのために、早めに敵を撃破しておくといい。

ふた手にわかれてコードを送信

装置が起動したあとは、マップに表示される場所を順番に巡ってコードを送信していく。まずは左ページのマップで「ふたつ目の目標地点」と記されているマップ左下を目指そう。ひとつ目の目標地点までの途中にあるので、ここに2チームを待機させておき、装置起動後にすぐにコードを送信すればスムーズにつぎの場所へ向かうことができる。3つ目の目標地点はここから直接向かうと高低差に邪魔されてしまうので、ひとつ目の装置を起動させたチームが、もう1チームといっしょに階段を使って進んでいくといい。3つ目の目標地点でコードを送信したら、最後に4つ目の目標地点を目指す。ここはふたつ目の目標地点でコードを送信したチームが担当しよう。ほかの部隊が3つ目の目標地点を目指しているあいだに移動しておけば、最後のコード送信をすばやく行なうことができる。なお、増援で出現するレギオンのチームは、4つ目の目標地点を占拠しようと移動するので、占拠されてしまうまえにこちらの移動を完了しておくこと。



高低差を無視できるチームなら、階段を使わずとも最短距離でコード送信場所まで行くことができる。



敵の数が減っていくとマップの右上と左上から増援が出現する。囲まれるまえに1チームずつ撃破していこう。

STORY ストーリー セプテントリオン編 決別の金曜日 6TH DAY

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	―	―	―	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	―	無	弱	―	―	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	―	無	弱	―	―	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	5	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、電撃激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	―	弱	―	―	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	―	弱	―	―	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	43	鬼神	タケミカヅチ	417	53	―	―	―	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き、物理強化、食いしばり、電撃激化、鬼神双手
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	―	弱	反	無	―	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	―	無	弱	―	―	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	―	無	弱	―	―	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	―	―	―	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
④	3	43	鬼神	タケミカヅチ	417	53	―	―	―	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き、物理強化、食いしばり、電撃激化、鬼神双手
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑤	5	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	―	―	―	吸	弱	―	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、電撃激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑥	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	―	弱	―	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	―	弱	―	―	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	―	弱	―	―	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑦	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	耐	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑧	3	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	―	弱	反	無	―	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

BATTLE

6TH DAY 12:30~16:00

［必S6-17］ラウファーダ

イオを依り代にして悪魔ルーグの復活を試みるが、無の地形侵食の影響で思念が保てず分裂してしまう。それを嗅ぎつけ現われた悪魔が、思念を狙うのだった。

出撃可能キャラクター覧



東京　渋谷　宮下公園

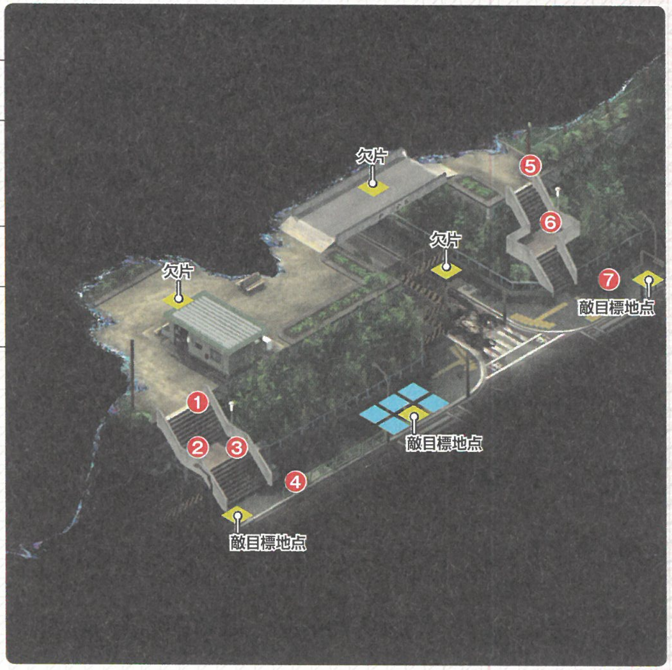
■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・ルーグの欠片を持ち去られる
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・2200EXP
・6300マッカ



INTERMISSION

ルーグの欠片を敵よりさきに回収するには、「飛翔天駆」や「真・夢幻の具足」といった障害物を無視できるスキルが必要不可欠。階段を上った先にある欠片の回収に向かう2チームにはこれらのスキルを持つ仲魔を入れておくこと。あとは衝撃属性が弱点の敵が多く出現するので、「嵐の乱舞」と「衝撃強化」を併せてセットしておくといい。



階段の下にあるルーグの欠片を回収するために、「妖気迅雷」が使える仲魔を最低1体は用意しておこう。

敵よりさきに欠片を回収しよう

このバトルでは敵に欠片を持ち去られるのを防ぐため、敵よりさきに欠片のある場所まで行く必要がある。ただし階段を上った先にあるものに関しては、道沿いに進んでいくと確実に敵にさきを越されてしまう。この場所には「飛翔天駆」などの種族特有スキルを利用して、崖を飛び越えて最短距離で一気に移動しよう。階段の下にある欠片は、いちばん近い場所に妖獣がいるチームを配置し、「妖気迅雷」を使って移動力を上げ、すばやく回収に向かうのがおすすめだ。



「飛翔天駆」があれば最初の行動時にここまで移動できる。つぎの行動で欠片の場所まで向かい回収しよう。

敵に欠片を回収された場合

敵が欠片を回収するとマップの右側の道沿いに3つの敵目標地点が表示され、敵はそこを目指すようになる。欠片を拾った敵がここに到達するとゲームオーバーになるので、目標地点へ向かう敵は最優先で倒すこと。敵よりさきに欠片を回収できそうにないときはわざと敵に回収させ、目標地点付近で脱出するために近づいてきた敵を倒す戦法をとろう。



仮に敵に回収されても、倒せば欠片を取り返すことができる。逃げられるまえに集中的に攻撃を仕掛けること。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
2	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
3	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
4	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		41	龍王	ゲンブ	460	84	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
		41	龍王	ゲンブ	460	84	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
5	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
6	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
7	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、貫通、会心激化、跳躍自在
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	ー	ー	無	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、電撃無効、邪念の波動

BATTLE

6TH DAY 18:30

[必S6-18] 龍脈の龍

龍脈を具現化する準備が整った主人公たちは、都庁で術式を実行に移すが、溢れ出した力を嗅ぎつけて悪魔が出現。一行は術式終了までイオを守ることになる。

出撃可能キャラクター覧



東京 新宿 都庁前広場

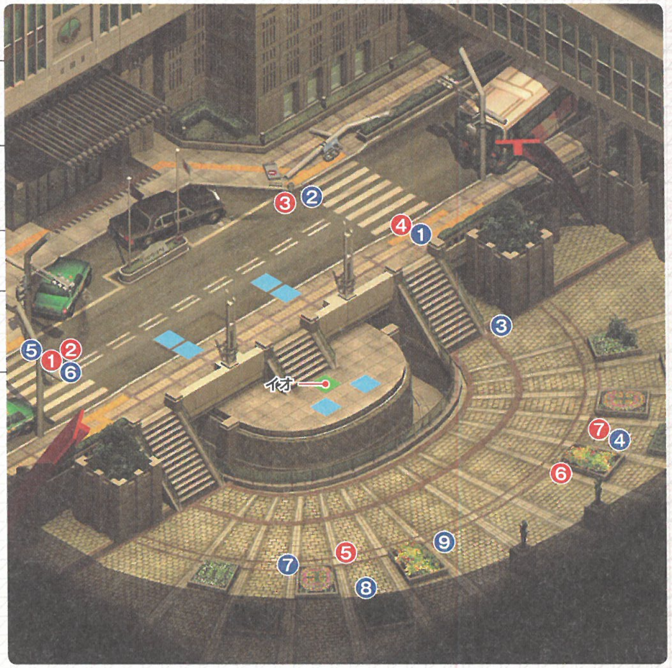
■勝利条件
- すべての悪魔の撃破
- ヤマトが術式を完成

■敗北条件
- イオの死亡
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い出現（1〜9）

■クリアボーナス
- 2300EXP
- 7000マッカ



INTERMISSION

イオがNPCとなって自軍から離脱するので、彼女を主力としていた場合はメンバーを補充してスキルをセットしておくこと。このバトルではイオを守り続けることになるため、HPを回復できる仲魔を多く揃えよう。あとは「アギダイン」や「嵐の乱舞」などの強力な火炎や衝撃属性の攻撃スキルと、それらを強化するスキルをセットするといい。



妖精の種族特有スキルである「妖精の粉」を使えば、自分のチームとイオのHPを同時に回復できて便利だ。

イオの近くで戦おう

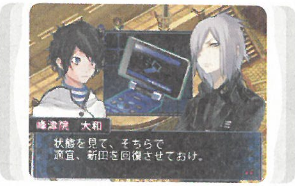
このバトルでは、マップの中央にいるイオを、ヤマトが術式を完成させるまで守るのが目的。出現するほとんどの敵はイオの周囲にある高低差を越えられないので、道沿いにイオを目指して進んでくる。主人公たちは、全員でイオの近くにある階段を塞ぐように待機して迎え撃てば安全に戦える。ただし❺、❸、❺、❻のチームにはバイブ・カハがいるため、霊鳥の種族特有スキル「飛翔天駆」の効果で主人公たちをすり抜けるか、もしくはマップ下側から直接イオのもとまで移動して攻撃を仕掛けることができる。さらにこれらのチームは、移動力も2上がっていてほかのチームより短い時間で接近してくる。移動可能範囲をチェックしつつ、近づかれそうなときは、イオの近くにバイブ・カハの弱点となる衝撃属性のスキルが使えるチームを待機させておき、すばやく撃破していくといい。



このように階段を塞ぐように味方を配置すれば、ほとんどの敵は防げる。近づいてきた敵を順番に倒していこう。

ダメージを受けたイオを回復する

イオのスキルは自軍にいたときのものとは異なり、「五分の活泉」、「食いしばり」、「耐物理」という防御面が充実した、このステージ独自のものがセットされており、簡単には撃破されないようになっている。ただし、イオは敵から攻撃を受けたとき以外にも、術式の影響で彼女に行動順番が回ってくるたびに160のダメージを受ける。敵に攻撃されたときに倒されないように、HPが360ぐらいまで減ったら、イオの近くにいるチームが「ディアラマ」や「ディアラハン」など回復量の多いスキルを使って一気に全快しておこう。



イオがダメージを受けるのは避けられない。ヤマトの言うとおり、HPが減ってきたら回復してあげること。

増援にはあまり動かず対処する

敵の数が残り3チームになると、マップ上に❶のレギオンのチームと❷のヌエのチームが増援として出現する。これ以降、敵の残りチーム数が2になるたびにマップの右、左、下の順でつぎつぎに増援が出現し、初期配置の敵と同じくイオを目指して進軍してくる。出現位置に移動して出現と同時に倒そうとするとイオの守りが薄くなってしまい非常に危険なので、これまでと同じくイオの近くで待機して近づいてくる敵を倒していく戦法をとるようにすること。増援のなかで注意すべき敵は、最後の増援で出現する❾のクドラクのチームだ。リーダーのクドラクのレベルが高く強烈な氷結属性の攻撃を仕掛けてくるので、弱点である火炎属性の攻撃を持つチーム、もしくは氷結属性に強いチームで挑もう。すべての敵を倒すか、ヤマトから術式完成の報告があるまでイオを守り続ければステージクリアとなる。なお、ジュンゴが生きていて、このステージが始まるときのイオの親密度が190未満だと、ステージクリア時にイオが死亡する。ただし［必S6-16］を見ている場合は、死亡条件が親密度110未満になる。



バイブ・カハのチームは増援としても出現し、最短距離でイオのもとに向かってくるので注意が必要だ。



❾のチームにいるギリメカラは物理属性攻撃を反射する。「貫通」でも無効化できないので魔法攻撃で攻めよう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	2	43	邪鬼	レギオン	320	152	無	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、物理無効、勝利の息吹、魔力無効、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		41	龍王	ゲンブ	460	84	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	3	44	魔神	ヤマ	336	126	ー	反	ー	耐	ー	ー	アギダイン、マハラギ、火炎反射、火炎激化、魔力覚醒
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❾	3	50	幽鬼	クドラク	476	136	耐	弱	反	ー	ー	ー	ブフダイン、氷の乱舞、、吸魔、氷結反射、石化追加、憑依
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE [必S6-20] 食物無限連鎖

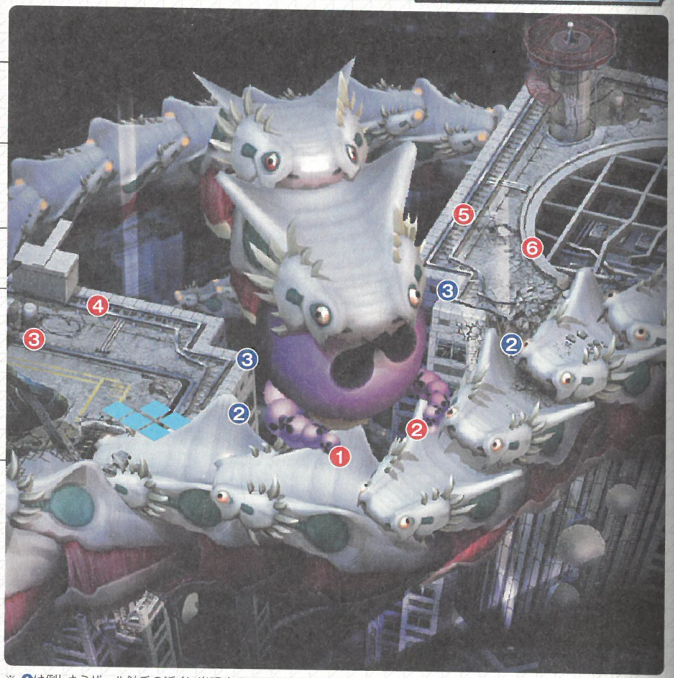
6TH DAY 19:00~20:00

ミザールは龍脈の龍に食いつかれたものの、都庁の屋根にしがみついて抵抗していた。主人公たちは最後の引導を渡すため、しがみつく触手の切り離しにかかる。

出撃可能キャラクター一覧



東京 新宿 都庁屋上



※ ❶は倒したミザール触手の近くに出現する

■勝利条件
- ミザールのすべての触手を切断

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- 時間切れ

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- ❶、❷、❷を倒すたびに2体出現（❶）
- ❶と❷両方を倒すと出現（❷）
- ❷を両方倒すと出現（❸）

■クリアボーナス
- 2400EXP
- 7200マッカ

INTERMISSION

ミザール触手には隣接して攻撃できる場所が少ないため、攻撃範囲を広げなければ全チームで一斉に攻撃できない。2マス以上離れた位置からも攻撃できるように、邪龍や邪神の種族特有スキルを利用しよう。また、ミザール触手の弱点は火炎属性なので、リーダーには「アギダイン」や「炎の乱舞」をセットしておくこと。



ミザール触手を倒したあとに出現する小型のミザール対策として、「ペトラレイ」も使えるようにしておきたい。

後方の安全を確保してから攻める

このバトルには時間制限があるため、開始と同時にミザール触手に向かって進軍しがちだが、まずは後方にいるバイブ・カハとアバドンのチームを倒したほうがいい。この2チームを放置しておくと進軍中に後方から攻撃されて余計なダメージを受けるうえに、行動順が回ってくるのも遅くなるからだ。その際、物理属性を反射するギリメカラにはとくに注意しながら戦おう。



物理攻撃が得意なチームはアバドンのチームを攻撃しよう。物理属性が弱点のため、大ダメージを与えられる。

部隊をふた手に分けて行動しよう

❸と❹のチームを倒して後方の安全を確保したらミザール触手へ向かう。ミザール触手は「武曲星の証」の効果で4マス先まで攻撃できるため、不用意に近づくと一方的に攻撃されてしまう。攻撃が届かない5マス離れたところで一旦待機して、つぎの行動順が回ってきたときに一気に接近して弱点となる火炎属性で攻めていこう。ミザール触手は撃破するたびに小型のミザールふたつに分裂する。小型のミザールは[必S6-13]と同様に「成長促進」を使ったあと2回行動順番が回ってくると巨大化するため、石化させたあとに衝撃属性の攻撃をして早めに倒すこと。最初からいるミザール触手を両方とも倒すと、レベルや能力値、スキルがパワーアップした❶と❷のミザール触手が出現するのでふた手に分かれて追撃しよう。各属性への防御は変化していないので火炎属性を中心に攻めていくといい。これらを倒すとさらに強力になった❸と❹のミザール触手が出現するが、これまでと同じように戦っていけば問題なく倒せる。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	47	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	0	47	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❸	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❹	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❺	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
		46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
		46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
❻	5	46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、氷結激化、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、氷結激化、妖精の粉
❶	2	45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
		45	武曲星	ミザール	???	???	耐	弱	弱	耐	無	弱	百烈突き、衝撃無効、武曲星の証
❷	0	48	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、怒りの一撃、物理強化、衝撃吸収、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❸	0	50	武曲星	ミザール触手	???	???	耐	弱	ー	無	吸	ー	千烈突き、主星の圧撃、ペトラレイ、物理激化、衝撃吸収、神速の寄せ、武曲星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

STORY ストーリー セプテントリオン編 決別の金曜日 6TH DAY

BATTLE

6TH DAY 22:00~22:30

[必S6-21] ロナウド立つ

マコトの死に顔動画を見た主人公たちは名古屋支局へ向かう。そこではジプスとロナウドたち暴徒のあいだで戦いが行なわれており、暴徒側が優勢となっていた。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 久屋大通 名古屋支局



※1「マコトに味方!」を選択する ※2「ロナウドに味方!」を選択する ※3「どっちも止める!」を選択する
※4 どの選択肢でも出現する

■勝利条件
- ロナウドの撃破 ※1
- ジプス全員の撃破 ※2
- ロナウドたちの撃破 および、マコトたちの撃破 ※3

■敗北条件
- 主人公たちの全滅 ※4
- マコトの死亡 ※1
- ロナウドの死亡 ※2
- ジプスの脱出 ※2
- マコト、ロナウドが殺される ※3

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い出現(❶~❷)※2
- 敵の減少に伴い出現(❸~❹)※1

■クリアボーナス
- 2500EXP
- 7600マッカ

INTERMISSION

このバトルでは開始まえの選択肢で敵味方が変化する。ロナウド側に付く場合は逃げる敵を追いかける必要があるため、「妖光一閃」や「飛翔天駆」で移動力を上げておこう。マコト側を選ぶときは「邪念呪縛」で敵の行動を妨害する。両方を相手にする場合は、弱点を突きやすい火炎や衝撃属性のスキルを揃えておこう。



選択肢によって勝敗条件も変わる。必然的に戦い方も変わってくるので、自軍の戦力と相談して決めること。

敵を倒しながら進もう

ジプス局員はマップ左上の脱出地点を目指し、マコトはそれを支援、ロナウドたちは阻止するために進撃する、というのが共通の流れ。主人公たちも彼らを追う形で移動して、敵の数を減らしていこう。ただし両方を相手にしたとき以外は、2チームを倒した段階で増援がマップ左下から出現する。ロナウドを味方にした場合のみジプス局員に逃げられるとゲームオーバーになるため、人がいない場所を通って脱出地点に先回りしよう。なお、ケイタ生存時にロナウドの味方をするとステージクリア後にマコトが死亡する。

両陣営のスキルをクラックする

どの選択肢を選んでも敵のリーダーがすべて人間になるため、大量の先制発動スキルがクラック候補に並ぶ。なかでも、40%ほどHPが減った状態で戦闘に入ると開始時にHPが全回復する「Sディアラハン」は、攻撃が激化する7日目以降に非常に有用なスキルなので、ジプスと敵対するときは必ずクラックしておこう。暴徒側では、消費MPが半分になる「S魔道結界・陰」をクラックするのがおすすめだ。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	51	人間	迫真琴	913	247	ー	ー	ー	ー	反	ー	八相発破、マハザン、ディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、S決死の覚悟
		47	魔王	ヘカーテ	295	213	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン、ザンダイン、貫通、衝撃激化、覇王の盟約
		46	幻魔	クルースニク	381	120	耐	ー	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、ザンダイン、衝撃激化、真・夢幻の具足
❷	3	49	人間	ジプス局員	490	145	無	ー	ー	無	ー	ー	渾身の一撃、吸魔、電撃無効、五分の魔脈、物理無効、Sディアラハン
		43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
		42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
❸	3	47	人間	ジプス局員	476	94	ー	反	ー	ー	ー	ー	アギダイン、捨身の一撃、火炎反射、貫通、神速の寄せ、S絶一門・魔力
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
❹	3	47	人間	ジプス局員	476	94	ー	ー	ー	ー	ー	無	万魔の乱舞、ギガジャマ、魔力無効、食いしばり、S窮地の練気
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❺	5	55	人間	栗木ロナウド	820	280	ー	耐	耐	耐	耐	耐	万魔の乱舞、千烈突き、ディアラハン、吸収追加、全門耐性、二身の残影、S骨抜の秘法
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、混沌の波動
		50	霊鳥	バイブ・カハ	371	169	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、マハザン、エクストラワン、衝撃激化、神速の寄せ、飛翔天駆
❻	3	50	人間	暴力団幹部	603	126	ー	ー	ー	ー	ー	ー	千烈突き、ザンダイン、五分の活泉、衝撃激化、Sメディア
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
❼	3	48	青年	青年	390	189	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ブフダイン、マハブフ、氷結激化、五分の魔脈、神速の寄せ、S闘気の装束
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
❽	3	48	人間	チンピラ	384	122	ー	ー	無	ー	ー	ー	護りの盾、ジオダイン、電撃激化、氷結無効、二身の残影、S魔道結界・陰
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
❶(増援)	2	46	人間	ジプス局員	469	91	ー	ー	反	ー	ー	ー	ブフダイン、マハブフ、氷結激化、氷結反射、S窮地の練気
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
❷(増援)	3	46	人間	ジプス局員	469	91	ー	ー	ー	ー	ー	ー	渾身の一撃、アギダイン、火炎激化、貫通、S絶一門・魔力
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
❸(増援)	5	47	人間	会社員	384	126	ー	ー	ー	ー	ー	無	死神の点呼、パララレイ、ペトラレイ、魔力無効、神速の寄せ、Sグリモア
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
❹(増援)	2	47	人間	青年	384	124	耐	ー	ー	ー	ー	ー	渾身の一撃、暴れまくり、耐物理、戦神の加護、物理強化、S解守の秘法
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動

BATTLE

6TH DAY 08:00~10:00

[任S6-03]
幸運の神様

ヤマトから連絡を受けて向かった場所で、主人公たちは悪魔が持つマッカを狙う悪魔を発見する。その悪魔は主人公たちのマッカも奪おうと襲いかかってきた。

出撃可能キャラクター一覧



■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・2000EXP
・5100マッカ

大阪　新今宮　フェスティバルゲート



INTERMISSION

このバトルは10:30以降に消えるが、必ずしも挑む必要はない。戦力に自信がないときはスルーしてもいい。バトルを行なう場合は、ビリケンが「しばきまくり」を使わないように手持ちのマッカを増やしておくこと。ビリケンは1000マッカずつ奪う「いただきマッカ」をこちらのマッカが残っている限り使い続けるため、安全に戦える。



マッカはフリーバトルを利用して稼ぐ。所持金が3万マッカくらいになるまで繰り返し行なっておくといい。

あまり動かず悪魔を迎撃する

敵は、ビリケンとそれ以外の悪魔というふたつの陣営に分かれている。そして、ビリケンは悪魔を追いかけ、悪魔は脱出のため主人公たちの近くにある目標地点を目指してくる。遠く離れた悪魔を倒そうとしても、ビリケンにさきに倒されてしまうので、主人公たちはあまり動かず近づいてきた敵を順番に倒すことに集中したほうが効率がいい。



ビリケンに攻撃された悪魔は確実に倒される。移動力が足りないので遠くにいる悪魔を倒すことは諦めよう。

マッカが尽きるまえに倒そう

ビリケンは戦闘になると「いただきマッカ」でこちらの所持マッカを1000ずつ奪っていくが、このスキルではダメージを受けないので、マッカがある限りビリケンの攻撃で撃破されることはない。ただし所持マッカが1000未満になると、大ダメージを与える「しばきまくり」を使うようになる。この状態になるまえにビリケンを倒すなら、物理属性を主体に攻めていこう。なお、ビリケンを倒せばこちらと悪魔から奪ったマッカが全額返ってくるうえに、ビリケンの合体が解禁される。



悪魔とこちらの所持金がなくなると、ビリケンは逃げようとする。逃げられると奪われたマッカは戻らない。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	50	魔人	ビリケン	???	???	ー	耐	耐	耐	耐	無	火事場吸血、いただきマッカ、しばきまくり、もうかりマッカ、食いしばり、勝利の息吹、夢幻の住人
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		47	霊鳥	ヴィゾフニル	342	129	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
		36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、火炎無効、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	5	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	2	40	邪神	パズス	285	171	ー	ー	弱	ー	無	耐	万魔の乱舞、嵐の乱舞、衝撃無効、衝撃強化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	無	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、電撃無効、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

6TH DAY 17:00~18:00

[縁S14-06] デラデカとの約束

デラデカと約束した時刻に立体駐車場に来た主人公は、瀕死のデラデカを見つける。彼の頼みで、主人公は暴走した携帯から出現した悪魔の排除を行なう。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　伏見　立体駐車場

■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公の死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・3000マッカ



INTERMISSION

このイベントバトルは、6TH DAYの16:30までにデラデカの縁イベントをすべてこなすと出現する(→P432)。主人公のチームだけで戦う非常に厳しいバトルなので、仲魔が強力でなければ無理に行なう必要はない。バトルをする場合は、MPが多くて何回でもHPを回復できる仲魔と、「ペトラレイ」や「石化追加」のスキルを用意しておこう。



主人公には弱点を突ける火炎属性や、打たれ強くなる「五分の活泉」と「耐電撃」などをセットするのがおすすめ。

仲魔を入れ替えて弱点を突く

出現する敵こそ少ないものの、それぞれの弱点属性が異なっているため、少々難しい戦いになる。こちらの戦力も主人公のチームのみと少ないので、弱点を的確に突いて効率よく攻めていこう。主人公と2体の仲魔のみで対処するのは難しいので、仲魔の「帰還」と主人公の「召喚」で弱点を突ける仲魔に入れ替えながら戦うのがおすすめだ。



「帰還」と「召喚」を繰り返してつねに最適なメンバーで戦おう。一度帰還した仲魔を再召喚することもできる。

強力なジコクテンの対処方法

レベルが57と、ほかの敵と比べて段違いに高いジコクテンは、2周目以降のプレイなら同等以上の強さの仲魔を加えられるため正攻法で戦えるが、1周目の場合は別の戦法をとる必要がある。ジコクテンはHPが多く防御に優れるが、魔力属性に対する防御は通常なので、状態異常にすることは可能。そこで「ペトラレイ」や「石化追加」を利用して石化状態にしたあと、衝撃属性で追撃すれば即死させられる。なお、このステージをクリアすればジコクテンの合体が解禁される。



石化したあとは物理攻撃でも低確率だが即死する。一度に複数回攻撃するスキルなら、回数分確率は上がる。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	57	鬼神	ジコクテン	632	146	−	弱	反	−	−	−	ジオダイン、八相発破、電撃激化、氷結反射、鬼神無双
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	−	無	耐	耐	−	吸魔、暴れまくり、裁きの雷火、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		44	妖精	シルキー	267	234	−	弱	反	無	−	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	267	234	−	弱	反	無	−	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	−	無	耐	耐	−	吸魔、暴れまくり、裁きの雷火、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	−	−	−	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	−	−	−	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

FREE BATTLE [FS6-A] フリーバトルA

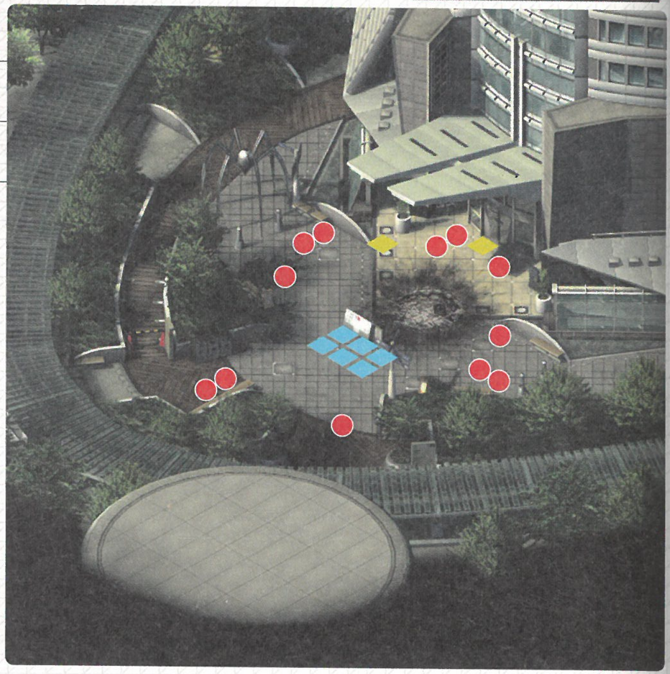
6TH DAY 06:30~12:30

東京 六本木 ヒルズ

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2000マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、なぎ払う、物理強化、真・夢幻の具足
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心予言、火炎強化、獣の跳躍
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、火炎無効、大凶化
32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	無	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、電撃無効、妖精の粉

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

会心の予言、勝利の息吹、物理強化、会心激化、パワーチャージ、衝撃無効、渾身の一撃、弱者必滅拳、吸収追加、S窮地の練気、戦神の加護、マリンカリン、火事場吸血、貫通、Sメディア、ブフダイン、S絶一門・魔力、アギダイン、ディアラハン、魔力無効、エクストラワン、神速の寄せ、1929マッカ

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS6-B] フリーバトルB

6TH DAY 06:30~12:30

名古屋 栄 センタリングパーク

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2000マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉

STORY ストーリー 決別の金曜日 セプテントリオン編 6TH DAY

FREE BATTLE [FS6-C] フリーバトルC

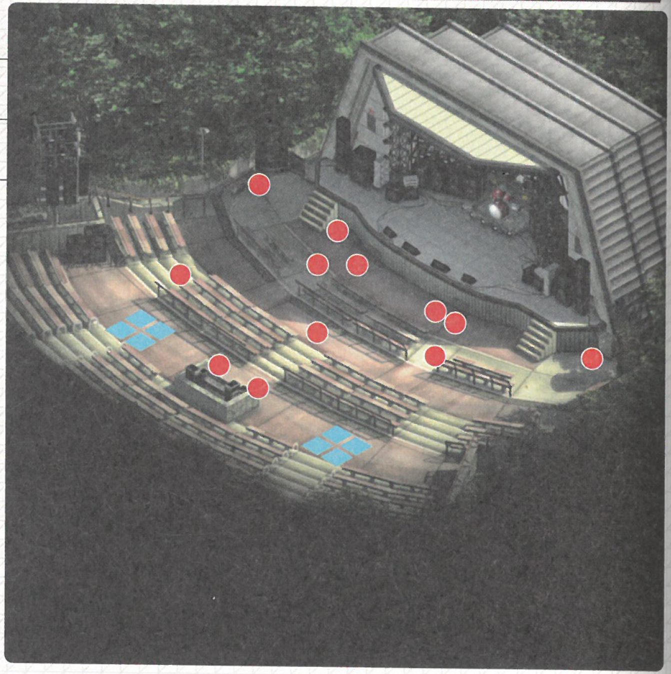
6TH DAY 13:00~18:30

東京　霞ケ関　日比谷公園

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、献身の慈母
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

STORY
ストーリー
セプテントリオン編
決別の金曜日
6TH DAY

FREE BATTLE [FS6-D] フリーバトルD

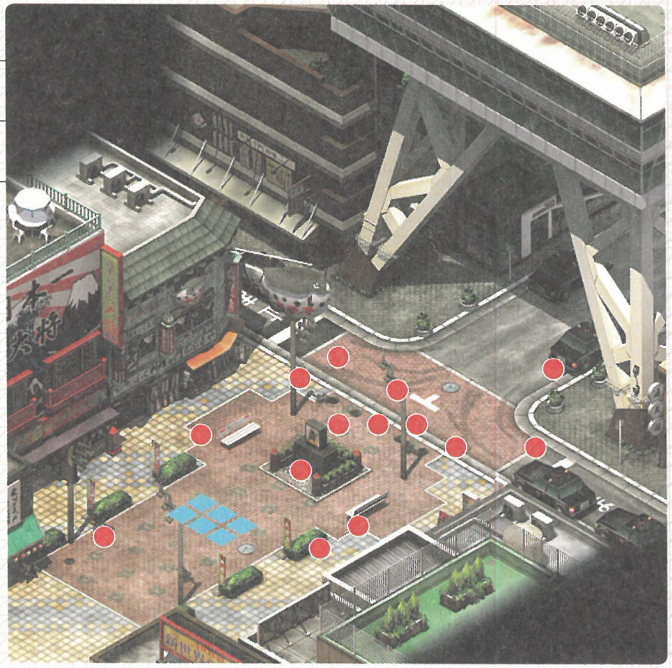
6TH DAY 13:00~18:30

大阪　新世界　通天閣

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	無	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、電撃無効、妖精の粉

STORY
ストーリー
セプテントリオン編
決別の金曜日
6TH DAY

FREE BATTLE

6TH DAY 19:00~23:30

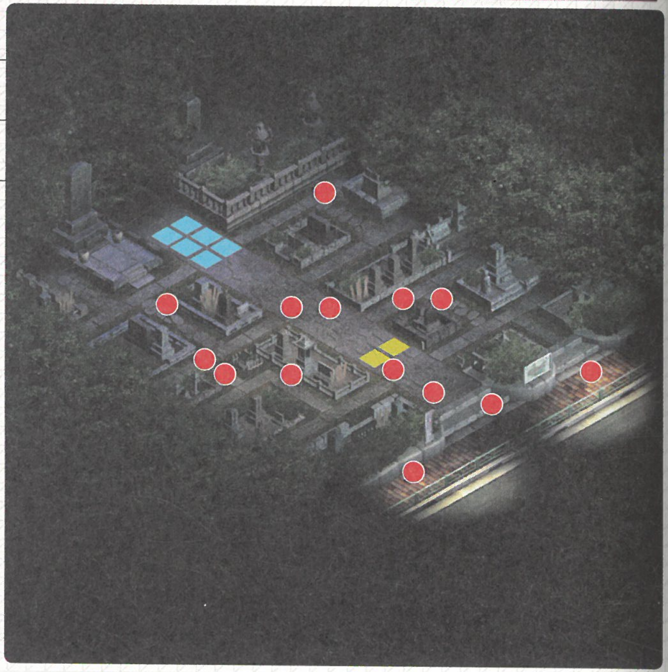
[FS6-E] フリーバトルE

東京　青山　青山霊園

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2500マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄席、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真·夢幻の具足
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ·カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

PORTABLE MEMORY[携帯用メモリー]

会心の予言、勝利の息吹、物理強化、会心激化、パワーチャージ、衝撃無効、渾身の一撃、弱者必滅拳、吸収追加、S窮地の練気、戦神の加護、マリンカリン、火事場吸血、貫通、Sメディア、ブフダイン、S絶一門·魔力、アギダイン、ディアラハン、魔力無効、エクストラワン、神速の寄せ、1895マッカ

FREE BATTLE

6TH DAY 19:00~23:30

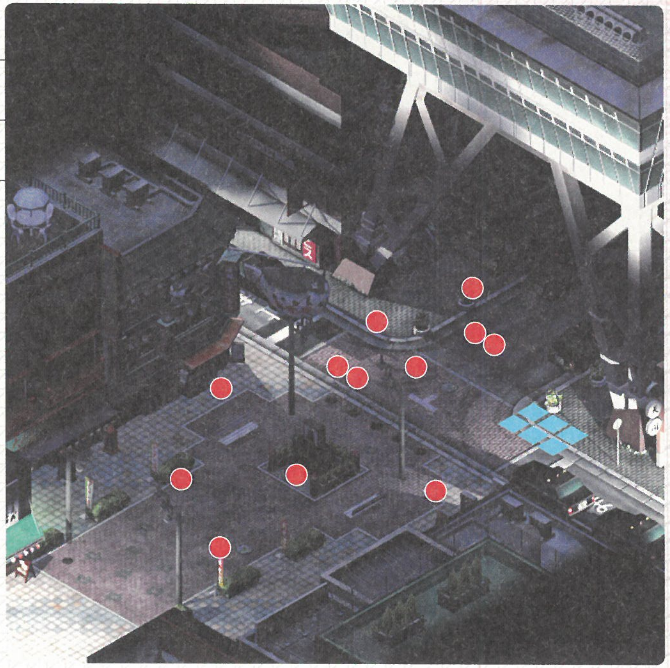
[FS6-F] フリーバトルF

大阪　新世界　通天閣

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2500マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真·夢幻の具足
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ·カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

セプテントリオン編
7TH DAY

共存への土曜日（東京ルート）

仲間同士での戦いをよしとしないダイチに同調し、争いを止めようとする一行。だが、ヤマトとロナウドはそれを日和見と断じ、思いを通すため戦いを挑んでくる。

Check Point 1 東京ルートのみ仲間を全員説得できる

別の陣営に分かれたかつての仲間たちは、各バトル後に出現する「●●の説得」というイベントで説得できれば、再び仲間になる。ただし、縁のステージが3以下だとイベント名が「●●との決別」になり、この場合は仲間にすることができない。なお、大阪ルートではロナウドが、名古屋ルートではヤマトが、アルコルルートではロナウドとヤマトが、それぞれバトル後に死亡するため、すべてのキャラクターを再び仲間にすることができるのは、東京ルートか回帰ルートのみである。

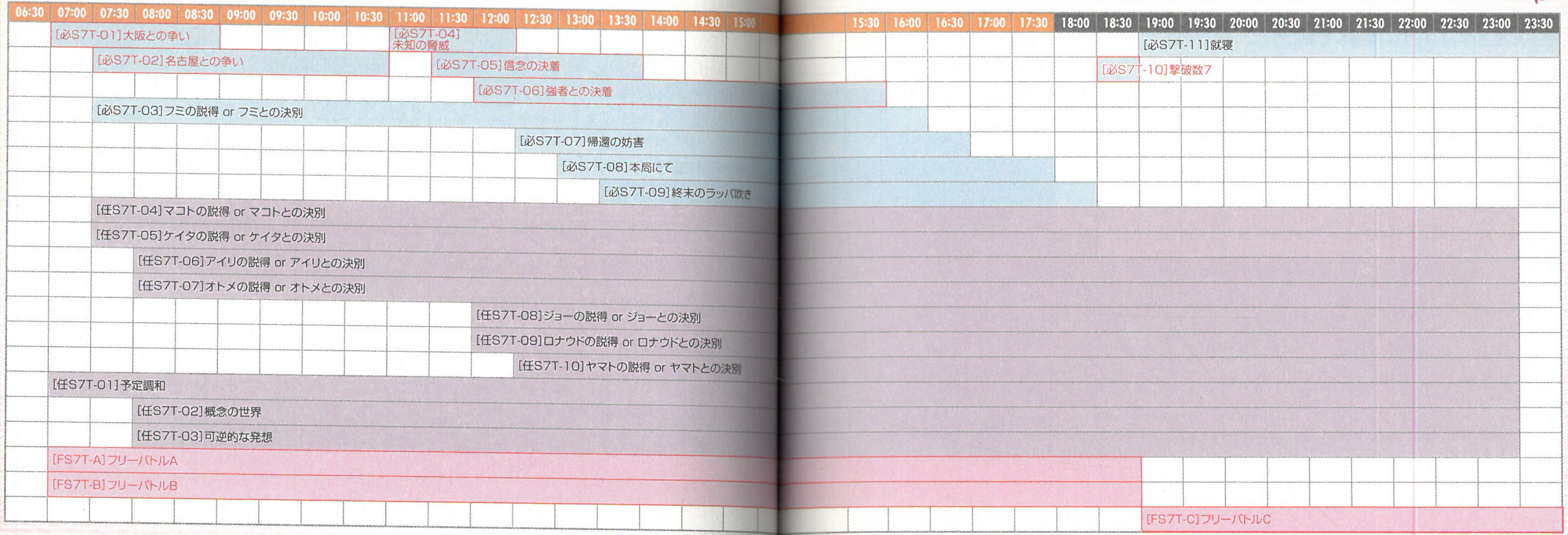
Check Point 2 さらなる分岐のため［任S7T-03］を見ておく

東京ルートのみ、LAST DAY中にルートがふたつに分岐する。そのための条件は［任S7T-03］を発生させておくこと。この条件を満たすとLAST DAYは回帰ルートに進むことになるが、途中の選択肢により東京ルートに戻ることもできるようになっている。選択の余地を残すためにも、［任S7T-03］は発生させておいて損はない。



望む未来を決めかねている東京勢だったが、このイベントにより進むべき道はふたつに絞られる。

イベントタイムチャート



イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S7T-01	大阪との争い	07:00～08:30	九段下 武芸館	解説はP192
必S7T-02	名古屋との争い	07:30～10:30	伏見 みんなの科学館	［必S7T-01］後出現。解説はP194
必S7T-03	フミの説得	07:30～16:00	秋葉原 秋葉原中央通り	［必S7T-01］後。フミの親密度が低い場合、「フミとの決別」になる
必S7T-04	未知の脅威	11:00～12:00	渋谷 宮下公園	解説はP196
必S7T-05	信念の決着	11:30～13:30	港区 芝公園	解説はP198
必S7T-06	強者との決着	12:00～15:30	新世界 通天閣	［必S7T-05］後出現。解説はP200
必S7T-07	帰還の妨害	12:30～16:30	赤坂 赤坂トンネル	［必S7T-03］か［必S7T-04］後
必S7T-08	本局にて	13:00～17:30	新世界 大阪本局	［必S7T-07］後
必S7T-09	終末のラッパ吹き	13:30～18:00	霞ヶ関 日比谷公園	［必S7T-08］後
必S7T-10	撃破数7	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP202
必S7T-11	就寝	19:00～23:30	永田町 東京支局	見られるイベントがなくなった場合、即座に出現
任S7T-01	予定調和	07:00～23:00	六本木 六本木交差点	6TH DAYから引き続き出現
任S7T-02	概念の世界	08:00～23:00	渋谷 宮下公園	［必S7T-03］か［必S7T-04］と、［任S7T-01］後再出現。09:00～13:30は一時消滅
任S7T-03	可逆的な発想	08:00～23:00	永田町 東京支局	［必S7T-03］か［必S7T-04］と、［任S7T-02］後再出現
任S7T-04	マコトの説得	07:30～23:00	渋谷 渋谷901前	［必S7T-01］後。マコトの親密度が低い場合、「マコトとの決別」になる
任S7T-05	ケイタの説得	07:30～23:00	アメリカ村 三角広場	［必S7T-01］後。ケイタの親密度が低い場合、「ケイタとの決別」になる
任S7T-06	アイリの説得	08:00～23:00	栄 シャインサン栄	［必S7T-02］後。アイリの親密度が低い場合、「アイリとの決別」になる
任S7T-07	オトメの説得	08:00～23:00	栄 水晶広場	［必S7T-02］後。オトメの親密度が低い場合、「オトメとの決別」になる
任S7T-08	ジョーの説得	12:00～23:00	伏見 でんきの博物館	［必S7T-05］後。ジョーの親密度が低い場合、「ジョーとの決別」になる
任S7T-09	ロナウドの説得	12:00～23:00	伏見 立体駐車場	［必S7T-05］後。ロナウドの親密度が低い場合、「ロナウドとの決別」になる
任S7T-10	ヤマトの説得	12:30～23:00	なんば 戎橋	［必S7T-06］後。ヤマトの親密度が低い場合、「ヤマトとの決別」になる
FS7T-A	フリーバトルA	07:00～18:30	新宿 チネシティ広場	解説はP216
FS7T-B	フリーバトルB	07:00～18:30	品川 千岳寺	解説はP217
FS7T-C	フリーバトルC	19:00～23:30	港区 東京タワー	解説はP218

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

STORY ストーリー セプテントリオン編 7TH DAY 共存／支配／平等／変革への土曜日

セプテントリオン編
7TH DAY

支配への土曜日（大阪ルート）

社会の腐敗を目の当たりにしたヤマトは、能力を持つ者が正しく評価される完全実力主義の社会を目指す。この理想を邪魔する者に、容赦など必要はない。

Check Point 1 かつての仲間にヤマトの思いを伝える

［必S70-01］［必S70-04］など、かつての仲間たちとの戦いに勝利したあとは、説得することで彼らを再び仲間に加えられる。ただし、縁のステージが3以下の場合はイベント名が「●●の説得」から「●●との決別」に変化し、仲間に加えることはできなくなる。なお、［必S70-05］クリア時にロナウドが死亡するため、彼は仲間に加えられない。



相手を許さない、または敵対心をあおるような選択肢を選んだ場合も仲間にはならないので注意しよう。

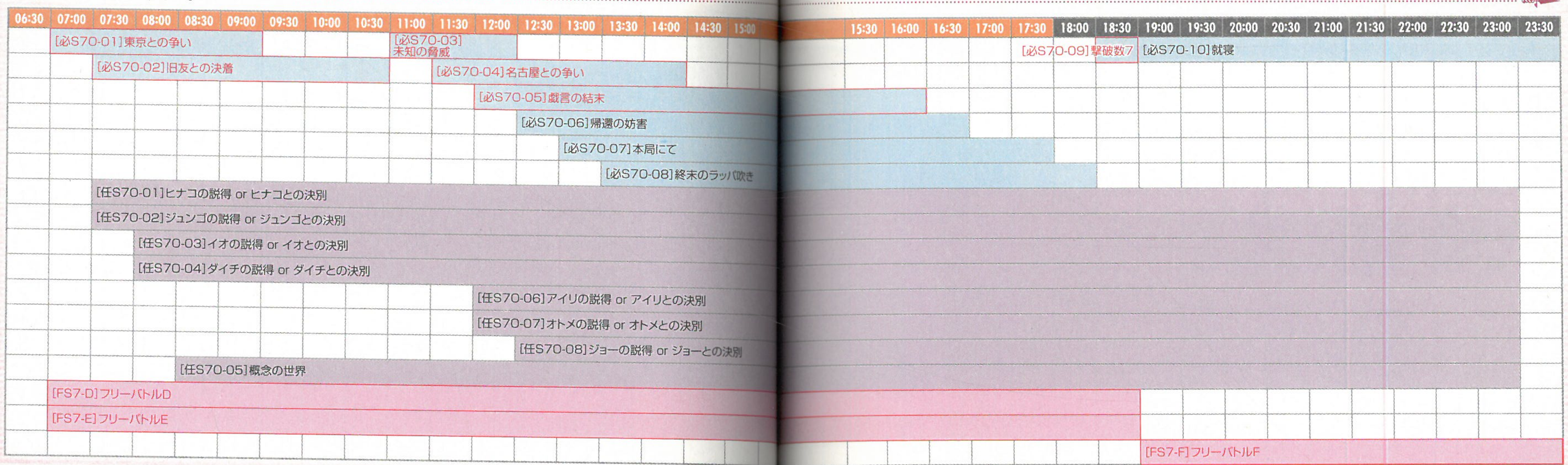
Check Point 2 このルートでしかクラックできないスキル

大阪ルートの［必S70-05］にはほかのイベントバトルにはない特長がある。それが「S技巧開眼」の存在だ。「S技巧開眼」は敵味方問わず、コマンドスキルによる消費HPを25%にするという効果の先制発動スキルだが、セプテントリオン編では［必S70-05］に出現する青年からしかスキルクラックすることができない。大阪ルートを選んだ場合は、忘れずに取得しておこう。



レアな先制発動スキル「S技巧開眼」。大阪ルートを選択した場合は、確実にクラックしておくといい。

イベントタイムチャート



イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S70-01	東京との争い	07:00～09:00	水道橋 ドーム球場前	解説はP204
必S70-02	旧友との決着	07:30～10:30	新橋 SL広場	［必S70-01］後出現。解説はP206
必S70-03	未知の脅威	11:00～12:00	渋谷 宮下公園	解説はP196
必S70-04	名古屋との争い	11:30～14:00	伏見 みんなの科学館	［必S70-03］後出現。解説はP208
必S70-05	戯言の結末	12:00～16:00	なんば 戎橋	［必S70-04］後出現。解説はP210
必S70-06	帰還の妨害	12:30～16:30	六本木 ヒルズ	［必S70-05］後
必S70-07	本局にて	13:00～17:30	新世界 大阪本局	［必S70-06］後
必S70-08	終末のラッパ吹き	13:30～18:00	栄 センタリングパーク	［必S70-07］後
必S70-09	撃破数７	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP202
必S70-10	就寝	19:00～23:30	永田町 東京支局	見られるイベントがなくなった場合、即座に出現
任S70-01	ヒナコの説得	07:30～23:00	表参道 表参道	［必S70-01］後。ヒナコの親密度が低い場合、「ヒナコとの決別」になる
任S70-02	ジュンゴの説得	07:30～23:00	東京駅 中央口	［必S70-01］後。ジュンゴの親密度が低い場合、「ジュンゴとの決別」になる
任S70-03	イオの説得	08:00～23:00	神田 古書通り	［必S70-02］後。イオの親密度が低い場合、「イオとの決別」になる
任S70-04	ダイチの説得	08:00～23:00	渋谷 南口	［必S70-02］後。ダイチの親密度が低い場合、「ダイチとの決別」になる
任S70-05	概念の世界	08:30～23:00	渋谷 宮下公園	［任S70-04］後再出現。09:30～13:30は一時消滅
任S70-06	アイリの説得	12:00～23:00	栄 シャインサン栄	［必S70-04］後。アイリの親密度が低い場合、「アイリとの決別」になる
任S70-07	オトメの説得	12:00～23:00	栄 水晶広場	［必S70-04］後。オトメの親密度が低い場合、「オトメとの決別」になる
任S70-08	ジョーの説得	12:30～23:00	伏見 でんきの博物館	［必S7T-06］後。ジョーの親密度が低い場合、「ジョーとの決別」になる
FS7-D	フリーバトルD	07:00～18:30	新今宮 フェスティバルゲート	［必S70-09］後消失。解説はP219
FS7-E	フリーバトルE	07:00～18:30	梅田 ビックマン前	［必S70-09］後消失。解説はP220
FS7-F	フリーバトルF	19:00～23:30	梅田 桟急線ホーム	解説はP221

セプテントリオン編
7TH DAY

平等への土曜日（名古屋ルート）

互いが互いのために力を尽くす世界、すなわち平等主義の実現こそが平和への道だと信じるロナウド。彼の思いに同調した一行は、仲間の理解を得るため戦う。

Check Point 1 かつての仲間と再度協力する

名古屋ルートに進んだ場合、当面の敵はダイチ率いる東京勢と、ヤマト率いる大阪勢となる。[必S7N-01]や[必S7N-04]などで、かつての仲間たちを倒したあとは、「●●の説得」というイベントでうまく説得することで、再び仲間に加えることができる。ただし、緑ステージが3以下の相手に対してはイベント名が「●●との決別」に変化し、イベントを発生させても仲間にすることができない。



[必S7N-09]ではヤマトが強制的に死亡してしまうため、彼を仲間にすることはできない。

Check Point 2 同名イベントながら内容が異なる

[必S7N-04]は東京ルート、アルコルルートとイベント名が同じで「大阪との争い」だが、こちらは増援を呼び出すフミを制限時間内に倒すのが目的で、ほかとは内容が異なるバトルになるので注意しよう。このバトルでは狭い場所で戦う必要があるため、純粋な戦闘力はもちろん、邪龍や邪神などの射程を伸ばせる仲魔の力も要求される。



フミは狭い場所にいて、隣接できるチーム数が限られる。近づいたら仲魔を邪龍などに入れ替えよう。

イベントタイムチャート

- [必S7N-01]東京との争い（07:00～09:00）
- [必S7N-02]旧友との決着（07:30～10:30）
- [必S7N-03]未知の脅威（11:00～12:00）
- [必S7N-04]大阪との争い（11:30～12:30）
- [必S7N-05]フミの説得orフミとの決別（12:00～16:00）
- [必S7N-06]帰還の妨害（12:30～16:30）
- [必S7N-07]本局潜入（13:00～17:30）
- [必S7N-08]終末のラッパ吹き（13:30～18:00）
- [必S7N-09]強者との決着（17:00～18:00）
- [必S7N-10]撃破数7（18:30）
- [必S7N-11]就寝（19:00～23:30）
- [任S7N-01]ヒナコの説得 or ヒナコとの決別（07:30～23:00）
- [任S7N-02]ジュンゴの説得 or ジュンゴとの決別（07:30～23:00）
- [任S7N-03]イオの説得 or イオとの決別（08:00～23:00）
- [任S7N-04]ダイチの説得 or ダイチとの決別（08:00～23:00）
- [任S7N-05]マコトの説得 or マコトとの決別（12:00～23:00）
- [任S7N-06]ケイタの説得 or ケイタとの決別（12:00～23:00）
- [任S7N-07]概念の世界（14:00～23:00）
- [FS7-G]フリーバトルG（07:00～18:30）
- [FS7-H]フリーバトルH（07:00～18:30）
- [FS7-I]フリーバトルI（19:00～23:30）

STORY ストーリー 共存／支配／平等／変革への土曜日 セプテントリオン編 7TH DAY

イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S7N-01	東京との争い	07:00～09:00	水道橋 ドーム球場前	解説はP204
必S7N-02	旧友との決着	07:30～10:30	新橋 SL広場	[必S7N-01]後出現。解説はP206
必S7N-03	未知の脅威	11:00～12:00	渋谷 宮下公園	解説はP196
必S7N-04	大阪との争い	11:30～12:30	栄 センタリングパーク	[必S7N-03]後出現。解説はP212
必S7N-05	フミの説得	12:00～16:00	栄 水晶広場	[必S7N-04]後。フミの親密度が低い場合、「フミとの決別」になる
必S7N-06	帰還の妨害	12:30～16:30	久屋大通 名古屋支局	[必S7N-05]後
必S7N-07	本局潜入	13:00～17:30	新世界 大阪本局	[必S7N-06]後
必S7N-08	終末のラッパ吹き	13:30～18:00	霞ケ関 日比谷公園	[必S7N-07]後
必S7N-09	強者との決着	17:00～18:00	新世界 通天閣	解説はP200
必S7N-10	撃破数7	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP202
必S7N-11	就寝	19:00～23:30	永田町 東京支局	見られるイベントがなくなった場合、即座に出現
任S7N-01	ヒナコの説得	07:30～23:00	表参道 表参道	[必S7N-01]後。ヒナコの親密度が低い場合、「ヒナコとの決別」になる
任S7N-02	ジュンゴの説得	07:30～23:00	東京駅 中央口	[必S7N-01]後。ジュンゴの親密度が低い場合、「ジュンゴとの決別」になる
任S7N-03	イオの説得	08:00～23:00	神田 古書通り	[必S7N-02]後。イオの親密度が低い場合、「イオとの決別」になる
任S7N-04	ダイチの説得	08:00～23:00	渋谷 南口	[必S7N-02]後。ダイチの親密度が低い場合、「ダイチとの決別」になる
任S7N-05	マコトの説得	12:00～23:00	伏見 プラネタリウム	[必S7N-04]後。マコトの親密度が低い場合、「マコトとの決別」になる
任S7N-06	ケイタの説得	12:00～23:00	アメリカ村 三角広場	[必S7N-04]後。ケイタの親密度が低い場合、「ケイタとの決別」になる
任S7N-07	概念の世界	14:00～23:00	渋谷 宮下公園	[必S7N-05]と[任S7N-04]後再出現
FS7-G	フリーバトルG	07:00～18:30	名駅 金時計前	[必S7N-10]後消失。解説はP222
FS7-H	フリーバトルH	07:00～18:30	栄 センタリングパーク	[必S7N-10]後消失。解説はP223
FS7-I	フリーバトルI	19:00～23:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP224

STORY ストーリー 共存／支配／平等／変革への土曜日 セプテントリオン編 7TH DAY

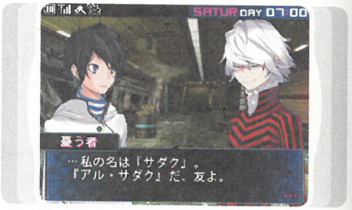
セプテントリオン編
7TH DAY

変革への土曜日（アルコルルート）

憂う者と新たな道を模索する主人公は、ひとつの結論に達する。仲間の誰とも異なる未来を選んだ彼らは、新たなる可能性を目指し、独自の勢力となる。

Check Point 1 たったふたりで戦うことに

このルートは、ゲーム中で唯一、憂う者ことアル・サダクを仲間にできるルートだが、7TH DAY開始時点での味方キャラクターが主人公とアル・サダクのふたりしかおらず、すくなくとも1回はこの戦力でイベントバトルに挑まなくてはならない。また、LAST DAYにもこのルート限定の難度の高いバトルが待ち受けているので、なるべく2周目以降に挑戦することをおすすめする。



憂う者は、このルートでのみ仲間になる。そして以後は「アルコル」ではなく「アル・サダク」を名乗る。

Check Point 2 最終決着は翌日に持ち越し

アルコルルートは前述のとおり、ほかのルートに比べて戦力が乏しいので、戦闘後は縁ステージ4以上のキャラクターを説得し、確実に仲間に加えるよう心掛けよう。なおダイチとイオ、そしてイオ死亡時のヒナコは、縁ステージのランクに関わらず仲間にすることができる。また、アルコルルートに限り、大阪勢、名古屋勢のリーダーとの決着がLAST DAYに持ち越されるが、ヤマト、ロナウドの両名は戦闘後に死亡し、どちらも仲間に加えることができない。



戦闘後、ヒナコとジュンゴを仲間にできれば戦力は整う。彼らの縁ステージは4以上にしておこう。

イベントタイムチャート



イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必S7A-01	東京との争い	07:00～07:30	水道橋 ドーム球場前	解説はP204
必S7A-02	旧友との決着	07:30～09:00	新橋 SL広場	[必S7A-01]後出現。解説はP206
必S7A-03	ヒナコの説得	07:30～10:30	池袋 衛国寺	[必S7A-01]後。イオが生存していてヒナコの親密度が低い場合、「ヒナコとの決別」になる
必S7A-04	ジュンゴの説得	07:30～10:30	東京駅 中央口	[必S7A-01]後。ジュンゴの親密度が低い場合、「ジュンゴとの決別」になる
必S7A-05	イオの説得	08:00～10:30	神田 古書通り	[必S7A-02]後
必S7A-06	ダイチの説得	08:00～10:30	渋谷 南口	[必S7A-02]後
必S7A-07	未知の脅威	11:00～12:00	渋谷 宮下公園	解説はP196
必S7A-08	大阪との争い	11:30～12:30	九段下 武芸館	[必S7A-07]後。解説はP214
必S7A-09	名古屋との争い	12:00～14:00	伏見 みんなの科学館	[必S7A-08]後。解説はP208
必S7A-10	フミの説得	12:00～16:00	秋葉原 秋葉原中央通り	[必S7A-08]後。フミの親密度が低い場合、「フミとの決別」になる
必S7A-11	マコトの説得	12:00～20:30	渋谷 渋谷901前	[必S7A-08]後。マコトの親密度が低い場合、「マコトとの決別」になる
必S7A-12	ケイタの説得	12:00～20:30	アメリカ村 三角広場	[必S7A-08]後。ケイタの親密度が低い場合、「ケイタとの決別」になる
必S7A-13	アイリの説得	12:30～20:30	栄 シャインサン栄	[必S7A-09]後。アイリの親密度が低い場合、「アイリとの決別」になる
必S7A-14	オトメの説得	12:30～20:30	栄 水晶広場	[必S7A-09]後。オトメの親密度が低い場合、「オトメとの決別」になる
必S7A-15	帰還の妨害	12:30～16:30	赤坂 赤坂トンネル	[必S7A-10]後
必S7A-16	本局にて	13:00～17:30	新世界 大阪本局	[必S7A-15]後
必S7A-17	終末のラッパ吹き	13:30～18:00	霞ヶ関 日比谷公園	[必S7A-16]後
必S7A-18	撃破数7	18:30	赤坂 迎賓館	解説はP202
必S7A-19	就寝	19:00～23:30	永田町 東京支局	見られるイベントがなくなった場合、即座に出現
FS7-A	フリーバトルA	07:00～18:30	新宿 チネシティ広場	[必S7A-18]後消失。解説はP216
FS7-B	フリーバトルB	07:00～18:30	品川 千岳寺	[必S7A-18]後消失。解説はP217
FS7-C	フリーバトルC	19:00～23:30	港区 東京タワー	解説はP218

STORY ストーリー セプテントリオン編 7TH DAY 共存／支配／平等／変革への土曜日

STORY ストーリー セプテントリオン編 7TH DAY 共存／支配／平等／変革への土曜日

BATTLE

7TH DAY 07:00~08:30

[必S7T-01] 大阪との争い

ヤマトについたかつての仲間たちが東京で暴れているという情報を得た主人公たちは、現場へ急行する。だがそれは、周到に準備された罠であった。

出撃可能キャラクター一覧



東京　九段下　武芸館



※ マコト死亡時は❶が、ケイタ死亡時は❷が❾に変更。❶〜❸は❸のとなりに5回まで出現

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・敵の減少に伴い出現（❶〜❸）

■クリアボーナス
・3000EXP
・8000マッカ

INTERMISSION

各属性に対し、強い耐性を持つ敵が存在するため戦いにくいが、火炎属性のみ耐性が最高でも耐なので、確実にダメージを与えられる。スキルに迷ったら、火炎属性のものを集中的にセットしておくといい。また、物理攻撃を反射するメンバーのみでチームを1組作っておくと、強敵である❷との戦いが圧倒的に有利になる。



魔が高いメンバーがイオしかいないので、力が高いダイチに火炎属性のコマンドスキルをセットするのも手。

敵が合流する前に右の部隊を叩く

まずは右側の部隊のうち、リーダーが「ディアラハン」を使う❼のチームを最優先で倒しておこう。ケイタが率いる❷のチームも脅威だが、注意すべきは物理攻撃のみなので、「物理反射」をセットしておけば反射ダメージにより簡単に倒すことができる。マコトのチームに対しては、HPの少ないヘカーテを優先的に狙い、マコトに「Sリカーム」を無駄使いさせてMP切れに追い込めば、あとは楽に戦える。

アバドンのチームを最優先で倒す

右側の部隊をある程度倒した頃には、左側にいた敵も近づいてきている。左側の部隊のうち❸と❺にはアバドンが含まれていて、最大3マス離れた位置から攻撃を仕掛けてくる。このため、これらのチームは移動せずに攻撃してくる機会が多く、行動順が回りやすい。幸いアバドンが持つ「混沌の波動」の効果でEXTRA TURNが発生しないため、隣接してから攻撃を仕掛ければさほど苦戦する相手にはならない。フミは敵の数が減ると増援を呼ぶので、まずは❸を集中攻撃し、最優先で撃破するといい。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	55	人間	迫真琴	999	187	ー	ー	ー	ー	反	ー	八相発破、ザンダイン、ディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sリカーム
		47	魔王	ヘカーテ	295	213	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン、ザンダイン、貫通、衝撃激化、覇王の盟約
		46	幻魔	クルースニク	381	120	耐	ー	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、ザンダイン、衝撃激化、真・夢幻の具足
❷	4	55	人間	和久井啓太	769	90	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、エクスティール、勝利の美酒、S会心の予言
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❸	3	50	人間	菅野史	619	272	ー	耐	耐	耐	耐	耐	吸魔、マカラカーン、全門耐性、吸収追加、S絶一門・物理
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
❹	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
❺	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❻	3	46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
❼	3	49	人間	ジプス局員	735	97	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、テトラカーン、火事場吸血、神速の寄せ、五分の活泉、Sディアラハン
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、ディアラハン、衝撃吸収、慈母の献身
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
❽	3	49	人間	ジプス局員	490	145	ー	ー	ー	ー	反	ー	万魔の乱舞、メディア、衝撃反射、五分の魔脈、S絶一門・氷結
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
❾	5	48	人間	ジプス局員	483	96	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、会心激化、戦神の加護、S絶一門・電撃
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
❶(増援)	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
❷(増援)	3	46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
		42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
❸(増援)	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印

BATTLE

7TH DAY 07:30~10:30

[必S7T-02] 名古屋との争い

東京勢のもとに、アイリからのSOSが届く。敵味方を越えて彼女を助けるために行動する主人公たちだったが、それすらも名古屋勢の罠であった。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　伏見　みんなの科学館

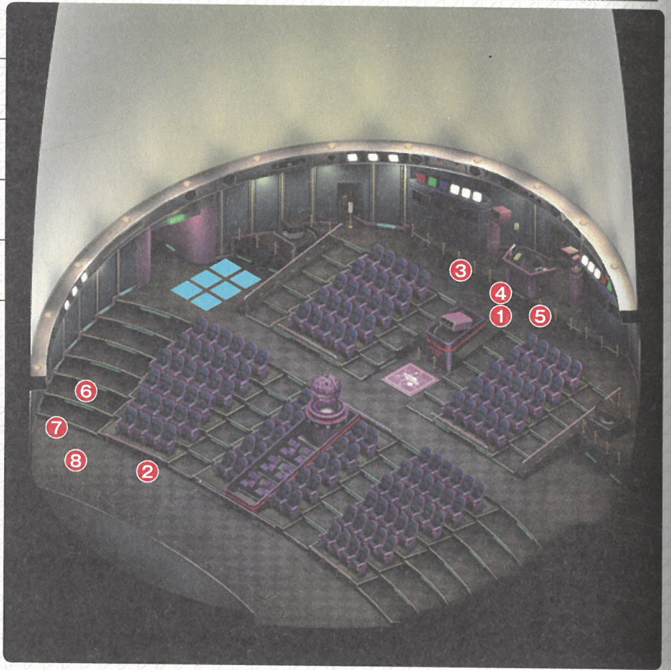
■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・3400EXP
・8500マッカ



※ オトメ死亡時は❷が❾に変更

INTERMISSION

敵は衝撃属性を弱点とするものが多いので、イオには衝撃属性のスキルをセットしておこう。また、電撃属性の汎用性も高いので付けておくといい。なお、物理耐性を持つ敵が多いが、「貫通」があればいずれも普通にダメージを与えられる。ただし「テトラカーン」を使うアイリに対しては、魔法主体のチームで挑もう。



「テトラカーン」を使ってくるアイリのチーム以外であれば、どの敵に対しても「貫通」をつけた物理攻撃が有効だ。

回復手段が豊富なオトメを狙う

まずはマップ左下にいる部隊から倒していこう。その際は、豊富な回復手段と高いMPを誇るオトメのチームを最優先で狙っていくこと。❷のチームは仲魔も強力な回復スキルを持っているので、「貫通」をセットしたキャラクターが「千烈突き」などを使って敵チーム全体に大ダメージを与え、回復する暇を与えずに一気に倒すようにするといい。



オトメは「食いしばり」を持っている。戦う際は乱舞系のスキルなど、複数回ヒットする攻撃がとくに有効だ。

アイリには物理攻撃を控えよう

マップ右上にいる部隊には、アイリを除けばそれほど強力な相手はいない。衝撃属性を弱点とする敵が非常に多いので、「マハザンダイン」や「嵐の乱舞」で楽に一掃できる。❶のアイリチームに対しても同様の戦術が有効だ。なお、アイリは「S絶一門・物理」に「テトラカーン」と、物理攻撃に対する防備が万全。戦う際にうっかり物理攻撃を使ってしまわないように、くれぐれも注意すること。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	6	56	人間	伴亜衣梨	643	510	ー	耐	耐	耐	耐	耐	万魔の乱舞、裁きの雷火、テトラカーン、全門耐性、二身の残影、五分の魔脈、S絶一門・物理
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、吸魔、五分の魔脈、氷結激化、二身の残影、邪念流動
		49	霊鳥	バイブ・カハ	365	166	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、マハザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
2	4	56	人間	柳谷乙女	807	424	吸	ー	ー	ー	ー	ー	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理吸収、Sディアラハン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕
3	3	50	人間	青年	402	132	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、千烈突き、貫通、物理激化、戦神の加護、S決死の覚悟
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
4	3	50	人間	女性社員	396	136	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハザンダイン、ペトラレイ、衝撃激化、神速の寄せ、S絶一門・電撃
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
5	4	50	人間	会社員	402	134	ー	ー	反	ー	ー	無	マハブフダイン、ニガヨモギ、氷結激化、魔力無効、氷結反射、S骨抜の秘法
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
6	3	50	人間	青年	522	132	ー	反	ー	ー	ー	ー	リカーム、アギダイン、メディア、火炎激化、三分の活泉、火炎反射、S絶一門・氷結
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
		52	幻魔	クルースニク	478	164	無	無	耐	ー	ー	無	渾身の一撃、アギダイン、デスバウンド、物理無効、火炎無効、毒追加、真・夢幻の具足
7	3	50	人間	学生	594	134	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、火事場吸血、八相発破、五分の活泉、食いしばり、勝利の息吹、S絶一門・魔力
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
8	3	50	人間	チンピラ	396	126	ー	ー	ー	反	ー	ー	ディアラハン、ジオダイン、電撃激化、食いしばり、電撃反射、Sグリモア
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
9	3	56	人間	暴力団幹部	666	140	吸	ー	ー	ー	ー	ー	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理吸収、Sディアラハン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕

BATTLE

7TH DAY 11:00~12:00

[必S7T-04] [必S7ON-03] [必S7A-07]

未知の脅威

ついに出現した7体目のセプテントリオン、ベネトナシュ。これまでの侵略者に比べると外見的な威圧感はないが、その体には恐るべき能力が秘められていた。

出撃可能キャラクター一覧



東京 渋谷 宮下公園

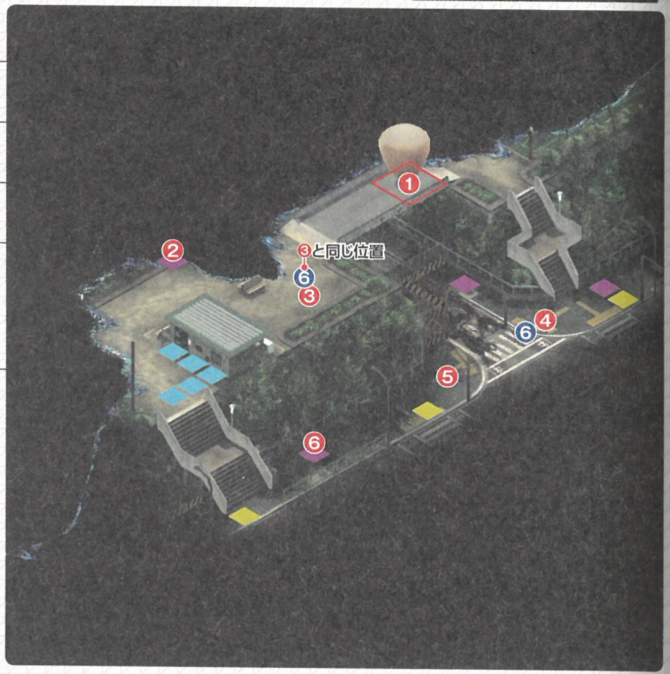
■勝利条件
- ベネトナシュの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 瘴気から出現（❶~❺）
- ベネトナシュと戦闘すると出現（❻）

■クリアボーナス
- 3600EXP
- 9000マッカ



INTERMISSION

戦闘中のイベントで仲魔がいなくなるため、それ以後はリーダー単体での生存能力が試される。「三分の活泉」などをセットしてHPを底上げし、「ディア」、「ディアラマ」といった回復スキルをセットしておこう。序盤は敵との戦いが避けられないので、そのぶん仲魔には回復よりも攻撃能力が高い悪魔を編成しておくのがおすすめだ。



序盤は電撃属性のスキルを使う敵が多い。電撃属性に耐性を持つ仲魔や、移動力を高められる仲魔もいると便利。

橋の下でベネトナシュと戦う

①のベネトナシュは、このイベントバトルで倒すことはできない。ベネトナシュと戦闘すると勝利条件が変更されるので、まずはそれを目指そう。このとき、まっすぐベネトナシュに向かうよりも、そのあとの展開を考慮にいれ、階段を下りてマップ右側の通路から迂回していったほうがいい。途中にいる敵はしっかり倒し、瘴気も消しながら進んでいくこと。マップ右側の通路の安全を確保したら、橋の下からベネトナシュの攻撃射程内に入ろう。この状態で敵の攻撃を受けるとイベントが発生し、以後は勝利条件が目標地点から脱出することに変更される。橋の下にいれば目的地は近くなので、すぐに脱出することが可能だ。



イベント後に出現する敵の増援のベネトナシュは、「地殻振動」で味方全員にダメージを与えてくる。回復しながらすばやく脱出しよう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	0	60	破軍星	ベネトナシュ	???	???	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
②	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	－	－	吸	弱	－	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	－	－	吸	弱	－	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
③	3	51	女神	ラクシュミ	297	277	－	弱	－	－	－	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	396	128	－	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	396	128	－	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
④	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	－	耐	－	吸	耐	－	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
⑤	3	49	堕天使	オロバス	346	196	－	－	弱	耐	－	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	－	－	弱	耐	－	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	341	160	－	弱	－	－	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
⑥	3	49	堕天使	オロバス	346	196	－	－	弱	耐	－	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	－	－	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	－	耐	－	－	弱	－	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❶	3	49	堕天使	オロバス	346	196	－	－	弱	耐	－	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	－	－	弱	耐	－	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		50	妖獣	トウコツ	341	160	－	弱	－	－	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
❷	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	－	耐	－	吸	耐	－	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❸	3	51	女神	ラクシュミ	297	277	－	弱	－	－	－	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		51	龍王	セイリュウ	396	128	－	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	396	128	－	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	－	－	吸	弱	－	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	－	－	吸	弱	－	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❺	3	49	堕天使	オロバス	346	196	－	－	弱	耐	－	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	－	－	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	－	耐	－	－	弱	－	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❻	0	50	破軍	ベネトナシュ	408	163	－	－	無	－	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－

STORY
ストーリー
共存／支配／平等／変革への土曜日
セプテントリオン編
7TH DAY

STORY
ストーリー
共存／支配／平等／変革への土曜日
セプテントリオン編
7TH DAY

BATTLE

7TH DAY 11:30~13:30

[必S7T-05] 信念の決着

名古屋勢が、東京で主人公たちを糾弾する演説を行なっているという。事態を重く見た主人公たちは彼らを止めるため、情報にあった芝公園へと向かう。

出撃可能キャラクター一覧



東京　港区　芝公園

■勝利条件
・ロナウドとジョーの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・3900EXP
・9500マッカ



※ ジョー死亡時は❷が❾に変更

INTERMISSION

東京勢のなかでもっとも「魔」が高いのはイオだが、「速」が低く敵の先制攻撃を受けやすい。そのため、[必S7T-02]終了後にアイリを説得して仲間に加えておき、ここで出撃させるといい。また、「マカラカーン」を使うオシリスをすばやく倒すため、「速」の高いダイチかヒナコに「百烈突き」をセットしておこう。



衝撃属性が弱点となる敵が多いが、❸はリーダーが「S絶一門・衝撃」を持っているので戦う際は注意しよう。

❶のチームはまずオシリスを狙う

❶のチームは強力な回復スキルを持っているため、戦う際は一気に勝負を決めてしまうことが重要。まず最初に狙うべきは、「マカラカーン」を持つオシリスだ。ロナウドが「Sテトラカーン」を使うので、攻撃する際は小さなダメージでヒット数の多い「百烈突き」がとくに有効。多少の反射ダメージは覚悟のうえで、すばやくオシリスを倒そう。このあとは乱舞系のスキルで攻撃するといい。セイリュウは衝撃属性が弱点なので、「嵐の乱舞」が使えるとベストだ。



行動が遅れると「Sテトラカーン」に加え「マカラカーン」を使われる恐れもある。オシリスは早急に倒すこと。

「死神の点呼」の前に決着を

❷のジョーは「速」が高いため、「千烈突き」でかなりのダメージを与えてくる。これに耐えてもヒット数が多いため「マヒ追加」の効果で状態異常になりやすく、その場合「死神の点呼」で簡単にトドメを刺されてしまう。戦う際は「暗殺拳」や「百烈突き」などを駆使し、ほかの敵を無視してジョーに攻撃を集中させ、すばやく撃破するといい。



敵はいずれも所持するスキルが充実しているので、必要なスキルクラックを済ませてからジョーにトドメを刺そう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	57	人間	栗木ロナウド	839	234	ー	耐	耐	耐	耐	耐	吸魔、八相発破、メディアラハン、貫通、全門耐性、二身の残影、Sテトラカーン
		54	龍王	セイリュウ	630	134	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、デスバウンド、電撃反射、五分の活泉、吸収追加、龍胴固め
		53	魔神	オシリス	357	216	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、リカーム、神速の寄せ、貫通、魔力開眼
❷	5	55	人間	秋江譲	520	358	ー	ー	ー	ー	ー	ー	千烈突き、ペトラレイ、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、みかわし、S骨抜の秘法
		53	邪神	アバドン	355	219	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❸	3	53	人間	会社員	426	140	ー	ー	ー	ー	反	ー	吸魔、ニガヨモギ、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃反射、毒追加、S絶一門・衝撃
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❹	3	54	人間	青年	532	192	反	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、万魔の乱舞、物理反射、吸収追加、攻撃全体化、Sマカラカーン
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
❺	3	52	人間	女性社員	414	210	ー	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、ディアラハン、五分の魔脈、氷結反射、S絶一門・電撃
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
❻	2	53	人間	学生	420	210	ー	ー	ー	ー	ー	ー	メディアラハン、サマリカーム、セクシーレイ、五分の魔脈、神速の寄せ、S絶一門・氷結
		53	邪神	アバドン	355	219	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❼	3	54	人間	チンピラ	426	136	ー	ー	ー	ー	ー	無	火事場吸血、アムリタ、魔力無効、攻撃全体化、吸収追加、S狂戦士の魂
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
❽	3	53	人間	青年	426	138	ー	無	ー	ー	ー	ー	貫通の一撃、暴れまくり、火炎無効、エクストラワン、会心激化、S会心の予言
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
❾	4	54	人間	会社員	582	244	ー	ー	ー	ー	ー	ー	嵐の乱舞、パララレイ、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、双手、Sテトラカーン
		53	邪神	アバドン	355	219	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、マハラギダイン、火事場吸血、氷結無効、全門耐性、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆

BATTLE

7TH DAY 12:00~15:30（※）

[必S7T-06][必S7N-09] 強者との決着

かつての仲間たちとの三つ巴の戦い。その最後の障壁となるのはジプスの長であるヤマトだった。龍脈を利用し、強大な力を手にしたヤマトが一行に立ちはだかる。

出撃可能キャラクター一覧



※［必S7N-09］は17:00～18:00

大阪　新世界　通天閣

■勝利条件
・ヤマトの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・4300EXP
・10000マッカ



INTERMISSION

ヤマトはこちらの射程外から攻撃してくる。一気に近づくために妖獣や霊鳥を用意しておこう。それ以外の敵は物理攻撃を多用してくるので、物理無効や反射があるメンバーでチームを編成するのがおすすめ。もし［必S7N-04］や、［必S7T-05］で「Sテトラカーン」をクラックしていた場合はセットしておくといい。



物理対策だけでなく、「マカラカーン」や「護りの盾」も用意できるとヤマトとの戦いが楽になる。

❶と❺に攻撃を集中

主力であるヤマト以外に注意すべき敵チームは❺で、カルティケーヤの使う「千烈突き」が脅威となるのでまえもって倒しておくこと。まずは、物理属性を無効、反射、吸収で固めたチームでカルティケーヤを優先して倒してしまおう。ヤマトさえ倒せばほかの敵もすべて撤退して勝利条件達成になるので、このあとはヤマトに全戦力を集中させるといい。



邪龍のピュートーンを残しておくと、離れた位置から攻撃を受ける。こちらも余裕があれば倒しておこう。

ヤマトには攻守揃ったチームで対抗

ヤマトのチームには物理属性が一切通用しない。「魔」が高いオトメや、事前に説得できていればフミをリーダーにした、魔法での攻撃に特化したチームで挑もう。「龍脈の秘術」によるヤマトの2回行動は厄介で、「裁きの雷火」と「メギド」を連続で食らうと一気にチームが壊滅しかねない。ヤマトは、攻撃力は高いが「速」が低いので、さきに「マカラカーン」や「護りの盾」を使っておいて「裁きの雷火」だけでも無効化しておくと非常に戦いやすくなる。ヤマトが連れている仲魔2体は、「勇者の精神」を持っているため、ヤマト単体への攻撃はするだけ無駄になる。しかも、ヤマトのHPを中途半端に削ると「常世の祈り」で回復されて、それまでの苦労が水の泡になるので、全体攻撃スキルでの一掃を狙うほうがいい。火力に不安がある場合は、手数を増やして確実にトドメを刺せるように「エクストラワン」もあると便利だ。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	2	62	人間	峰津院大和	718	436	反	ー	ー	ー	ー	耐	常世の祈り、裁きの雷火、メギド、物理反射、龍脈の秘術、同族の心得・攻、Sリカーム
		59	天使	レミエル	564	284	吸	耐	ー	耐	ー	ー	サマリカーム、マハブフダイン、マハジオダイン、物理吸収、勇者の精神、天使の聖痕
		58	邪神	アリオク	677	142	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
❷	3	55	女神	ラクシュミ	315	304	ー	耐	耐	耐	耐	反	メディアラハン、リカーム、護りの盾、全門耐性、神速の寄せ、女神の恩寵
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
❸	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
❹	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		53	妖獣	トウコツ	358	170	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、千烈突き、衝撃反射、グリモア、マヒ追加、妖光一閃
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
❺	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		56	破壊神	カルティケーヤ	428	142	ー	無	ー	反	ー	耐	千烈突き、メギド、攻撃全体化、吸収追加、修羅の宿命
❻	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❼	5	54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
❽	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	ー	ー	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火炎激化、氷結激化、邪念流動

BATTLE

7TH DAY 18:30

［必S7TN-10］［必S7O-09］［必S7A-18］

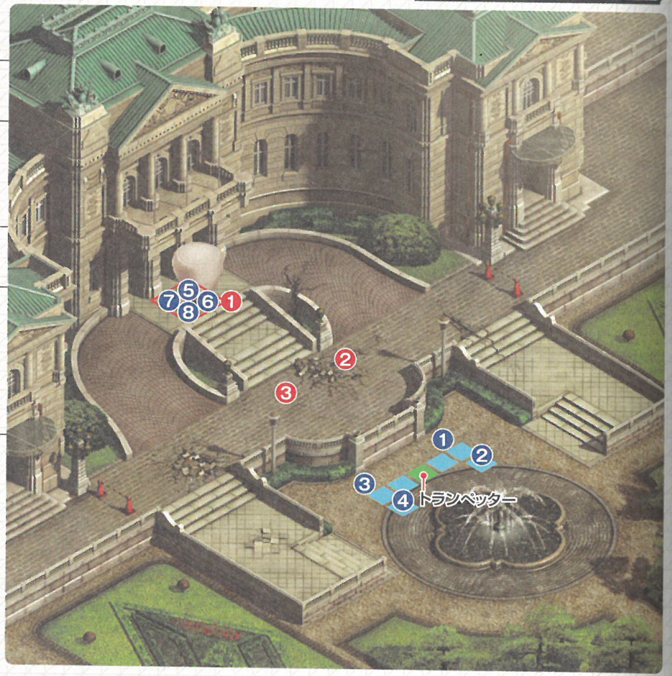
撃破数７

最後のセプテントリオン、ベネトナシュに挑む主人公たち。トランペッターの演奏が響き渡るなか、悪魔召喚を封じられた戦いが始まる。

出撃可能キャラクター一覧



東京　赤坂　迎賓館



■勝利条件
- ベネトナシュの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- トランペッターが撃破される

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- ❷と❸を撃破するか、❶と戦闘すると出現（❶～❹）
- ❶のHPを20%以下にすると出現（❺～❽）

■クリアボーナス
- 4600EXP
- 10500マッカ

INTERMISSION

このバトルでは、仲魔の召喚や帰還が使えない。さらに、ベネトナシュの「人間不可侵」の効果で仲魔でしかダメージを与えられないので、弱点でもある電撃属性の「ジオダイン」が使える「魔」に優れた悪魔を用意し、対ベネトナシュ本体用チームを編成しよう。攻撃は物理属性と衝撃属性なので、どちらの耐性も備えておくこと。



ストックから悪魔を召喚することができないので「リカーム」などをセットし、仲魔が死亡した場合に備えておこう。

STORY ストーリー 共存／支配／平等／変革への土曜日 セプテントリオン編 7TH DAY

❶のベネトナシュの射程に注意

❶のベネトナシュの射程は7と長いが移動はできない。攻撃を受けないように注意しながらマップの右と左から挟み込むように2チームを向かわせ、まずは❷と❸のベネトナシュを倒そう。増援が出現すると同時に❶のベネトナシュのスキル構成が変化し、物理属性と衝撃属性の攻撃を使うようになる。射程は変わらず7と長いので、進軍時は❶の攻撃範囲に踏み込まないようにしっかりチェックしておくこと。なお、増援の❶～❹は、敗北条件にも関わっているトランペッターの付近に出現するので早めに倒しておこう。あらかじめ2チームを初期配置の位置から動かさずに残しておくと対処しやすい。増援を倒したら、対ベネトナシュチームだけで進み、弱点を突ける「ジオダイン」を連発して一気にHPを減らしていくといい。

分裂したら足元の毒に注意

❶のベネトナシュのHPが20%以下になるとイベントが発生し、❺～❽の4体に分離する。これ以降は❽のベネトナシュを除いて「人間不可侵」の効果がなくなるので、仲間のリーダーも普通に戦うことができるようになる。なお、このときマップの全域にわたって毒素がまかれる。❺～❽のベネトナシュと戦うためには、どうしても毒素の上で待機せざるを得ないので、短期決戦を挑む必要がある。「人間不可侵」を持つ❽のベネトナシュに対しては、これまでどおり対ベネトナシュチームで攻撃する。その際、チーム全体を攻撃してくる「アルカイド」では300程度のダメージを受けるので、こまめに回復しつつ戦おう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	60	破軍星	ベネトナシュ	???	???	反	弱	耐	弱	無	無	連星の炎、周極の巨砲、人間不可侵、物理反射、獣の眼光、破軍星の証
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	0	50	破軍	ベネトナシュ	408	163	–	–	無	–	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	0	50	破軍	ベネトナシュ	408	163	–	–	無	–	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
1	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	–	–	無	–	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	–	–	無	–	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	–	–	無	–	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
4	0	50	破軍	ベネトナシュ	456	181	–	–	無	–	耐	無	暗黒の雷光、再生、八相発破、耐状態異常、耐衝撃、電撃強化、破軍の芽
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
5	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	耐	無	–	無	–	–	連星の炎、破壊の星風、再生、衝撃激化、猛反撃、エクストラワン、破軍の娘
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
6	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	弱	反	反	反	反	無	周極の巨砲、暗黒の雷光、なぎ払い、電撃激化、双手、神速の寄せ、破軍の娘
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
7	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	耐	–	–	無	吸	無	千烈突き、刻印の翼、ジオダイン、物理激化、食いしばり、獣の眼光、破軍の娘
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
8	4	60	破軍	ベネトナシュ	???	???	反	耐	耐	弱	耐	無	アルカイド、届かない祈り、人間不可侵、物理反射、破軍の娘
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

STORY ストーリー 共存／支配／平等／変革への土曜日 セプテントリオン編 7TH DAY

BATTLE

7TH DAY 07:00~09:00(※)

[必S7ONA-01] 東京との争い

自分の信じる道を進むために仲間と戦うことを決意した主人公。まずは、東京にいるヒナコとジュンゴたちを説得するために戦いを挑む。

出撃可能キャラクター一覧



※[必S7A-01]は07:00～07:30

東京　水道橋　ドーム球場前

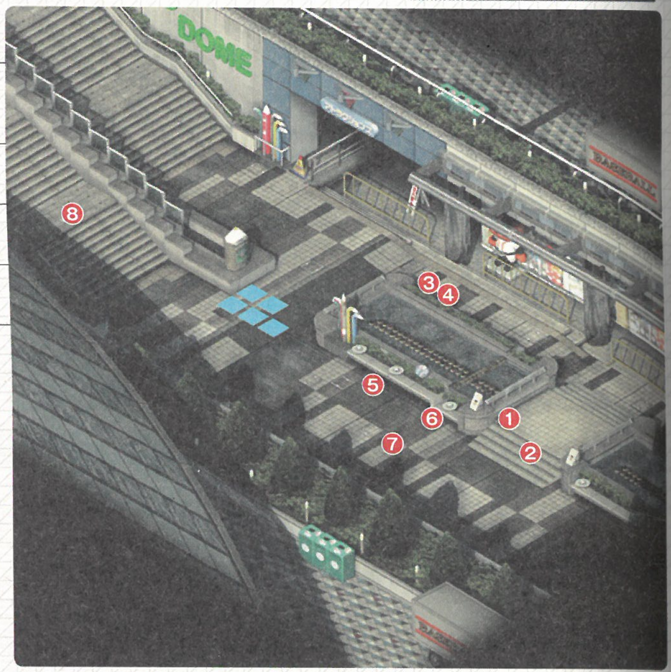
■勝利条件
- すべてのアプリ使用者の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

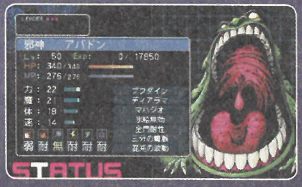
■クリアボーナス
- 3000EXP
- 8000マッカ



※ジュンゴ死亡時は❷が❾に変更

INTERMISSION

ジュンゴは物理属性、ヒナコはそれ以外の属性に耐性があるため、チームごとに攻撃属性を分けておき、どちらにも対応できるようにしよう。なお、アルコルルートの場合、仲間が主人公とサタクだけなので戦力不足になる。自動効果スキルには属性攻撃の無効や反射をセットして、できる限りダメージを減らすこと。



ジュンゴは強力な物理攻撃で攻めてくる。「混沌の波動」を利用した遠距離攻撃で反撃を封じる手も有効。

敵を盾にしてジュンゴを倒す

ステージ開始後にシヴァが出現するが、この時点ではかなりの強敵。倒さなくてもクリアは可能なので、難しいようなら2周目以降で挑戦しよう。

ここでは、まずは味方全員で戦力の手薄な❸の敵の方へと進んでいく。このとき❸と❹がいる狭い通路をふさぐように移動し、❸と❹のどちらかのリーダーだけ残すように戦おう。すると、狭い通路へと移動してきたジュンゴが、残した敵チームに進路を邪魔されて攻撃できなくなる。そこを「混沌の波動」などのスキルを持つチームで遠距離攻撃すれば、強力な物理攻撃を受けずに一方的に攻撃が可能だ。残りの味方は橋を回ってくる❺～❼の敵を引き受けよう。

なお、シヴァから攻撃を受けるのは非常に危険。遠距離攻撃だけでジュンゴを倒すのに時間がかかってしまいシヴァが接近してきたときは、盾にしている敵を倒し、隣接して早めにトドメを刺すようにしよう。

シヴァは無視してヒナコを目指そう

ジュンゴを倒せば、残る強敵はヒナコとシヴァ。シヴァは物理反射を持っているので、戦う場合は魔法攻撃主体で攻めること。「火炎激化」などの属性強化系のスキルをセットし、魔法攻撃の威力を高めて短期決戦を挑むといい。シヴァはヒナコを倒すと撤退するので、倒したい場合は注意しよう。

ヒナコは物理属性のみ耐性がないが、「S絶一門・物理」の効果で、最初のターンは物理攻撃が一切通用しない。まずは魔法攻撃で回復スキルを持つスカアハを倒そう。あとはバイブ・カハ、ヒナコの順番に攻撃すればいい。ヒナコは「S絶一門・物理」の効果が及ばないEXTRA TURNを利用してダメージを与えるのがおすすめ。「エクストラワン」などのスキルをセットした味方で攻撃するとより確実だ。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	6	52	人間	九条緋那子	540	238	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、裁きの雷火、氷結激化、全門耐性、食いしばり、S絶一門・物理
		49	霊鳥	バイブ・カハ	365	166	耐	無	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、吸魔、エクストラワン、衝撃激化、火炎無効、飛翔天駆
		49	女神	スカアハ	317	315	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、ジオダイン、マハジオダイン、耐状態異常、衝撃無効、五分の魔脈、女神の恩寵
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	4	52	人間	鳥居純吾	655	152	無	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、渾身の一撃、暗殺拳、戦神の加護、物理激化、物理無効、SリカーLム
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	50	人間	チンピラ	546	176	ー	ー	ー	ー	ー	ー	貫通の一撃、暗殺拳、パワーチャージ、エクスガード、エクスティール、毒追加、Sディアラハン
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	48	人間	会社員	460	342	ー	ー	ー	ー	ー	ー	メディア、ディアラハン、ペトラレイ、グリモア、五分の魔脈、石化追加、S鬼門防御
		47	邪龍	ヤム	348	132	耐	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、耐物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
		47	邪龍	ヤム	348	132	耐	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、アムリタ、耐物理、火炎無効、勝利の息吹、邪念流動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	49	人間	自衛隊員	564	172	ー	ー	ー	ー	ー	ー	エクスムーブ、アムリタ、攻撃全体化、二身の残影、マヒ追加、S的中の秘法
		49	闘鬼	ラームジェルグ	754	60	ー	ー	ー	弱	ー	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
		49	闘鬼	ラームジェルグ	754	60	ー	ー	ー	弱	ー	弱	暴れまくり、絶妙打、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、会心激化、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	2	48	人間	女性社員	454	230	ー	ー	ー	ー	ー	無	雷の乱舞、マカラカーン、吸魔、みかわし、魔力無効、神速の寄せ、S魔道結界・陰
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
		47	妖精	シルキー	286	248	ー	弱	無	反	ー	耐	メディア、ディアラハン、万魔の乱舞、電撃反射、食いしばり、神速の寄せ、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	49	人間	女性社員	460	232	ー	ー	無	ー	ー	ー	嵐の乱舞、ブフダイン、氷結激化、エクストラワン、氷結無効、S解守の秘法
		48	魔神	ヤマ	366	136	ー	無	ー	耐	ー	ー	アギダイン、マハジオダイン、貫通の一撃、火炎無効、火炎激化、魔力開眼
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	3	76	破壊神	シヴァ	???	???	反	耐	耐	耐	耐	無	渾身の一撃、千烈突き、火事場吸血、超反撃、貫通、物理反射、修羅の宿命
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❾	3	51	人間	青年	614	204	無	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、暗殺拳、貫通の一撃、戦神の加護、会心激化、物理無効、Sリカーム
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手

BATTLE

7TH DAY 07:30~10:30(※)

[必S7ONA-02] 旧友との決着

ヒナコとジュンゴが倒されたことが伝わり、ダイチは戸惑いつつも親友との戦いを決意する。一方のイオも、ある覚悟を決めて戦いに挑んでいた。

出撃可能キャラクター一覧



※［必S7A-02］は07:30～09:00

東京　新橋　SL広場

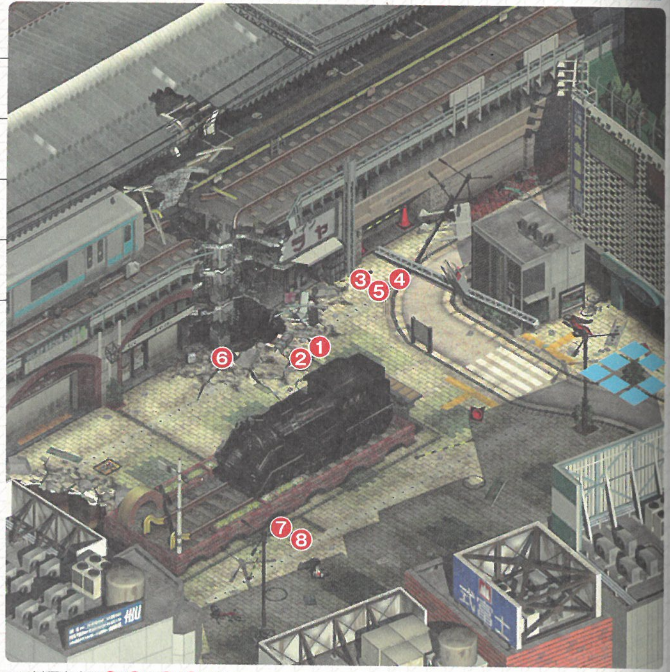
■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

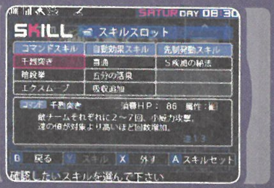
■クリアボーナス
・3400EXP
・8500マッカ



※ イオ死亡時は、❶が❾に、❷が❿に変更

INTERMISSION

このバトルは、イオの生死で出現する敵やスキルの構成などが変化するが、基本的な戦術は大して変わらない。ただし、イオが生存している場合はイベント発生後にすべての属性に耐性が追加されるので、「貫通」をセットした物理攻撃主体のチームを準備しておこう。また、物理攻撃主体で攻撃してくるダイチは物理耐性があれば戦いやすい。



「速」が低いイオには「千烈突き」で攻撃するとこちらの攻撃回数が増えて大ダメージを与えられる。

イオの生存で強化イベントが発生

イオが生存しているときに、いずれかの敵を1チーム倒すかイオを攻撃すると、イオやダイチ、❸~❽のリーダーが強化されるイベントが発生する。イオは属性防御が追加されてスキルの構成も大きく変わり、ダイチや❸~❽のチームには「貫通」や「メギド」といったスキルが追加されるので気をつけておこう。敵はこちらが近づいていくと一斉に移動を開始する。まずは、混戦にならないようにマップ左側の❼と❽の敵がいる方向へと移動し、すべての敵をおびき出してから戦うこと。ダイチのチームは「妖光一閃」で一気に近づいてくるので、機関車の右側に物理耐性で固めたチームを配置して迎え撃とう。あとは❼と❽を倒し、機関車の右側付近に残っている敵を迎撃するといい。イオはすべての耐性を持つものの、「貫通」さえあれば物理攻撃で大ダメージを狙える。敵全体を攻撃する「千烈突き」を使って、攻撃の機会を与えずに一気に倒してしまおう。

イオが死亡していれば苦戦せずに戦える

イオが死亡している場合、彼女の代わりに学生が登場するが、戦い方はそれほど大きく変わるわけではない。生存しているとときと同様に、敵を機関車の左におびき出して戦おう。イオの代わりとして登場する❿は一般の敵にしてはかなり強化されてはいるものの、パワーアップしたイオに比べれば攻撃能力も低く、対処はしやすい。戦う際は、まず魔法攻撃を反射する「マカラカーン」を持つヴィヴィアンを優先して倒し、そのあとで「物理無効」を持つリーダーの学生を魔法攻撃で倒そう。ダイチは、イオが生存しているときに比べるとHPが多くなっているものの、「全門耐性」がなくなっているため、どの属性で攻撃しても十分なダメージを与えやすくなっている。強力なスキルを連発すれば、それほど問題なく倒すことが可能だ。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	53	人間	志島大地	559	201	―	耐	耐	耐	耐	耐	百烈突き、ニガヨモギ、ブフダイン、全門耐性、食いしばり、S骨抜の秘法
		50	妖獣	トウコツ	341	160	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
		52	幻魔	クルースニク	478	164	無	無	耐	―	―	無	渾身の一撃、アギダイン、デスバウンド、物理無効、火炎無効、毒追加、真・夢幻の具足
❷	4	54	人間	新田維緒	810	313	―	―	―	―	―	―	ディアラハン、リカーム、嵐の乱舞、五分の活泉、耐状態異常、S絶一門・物理
		53	天使	カズフェル	496	190	耐	―	反	―	―	―	裁きの雷火、マハブフダイン、ディアラハン、氷結反射、エクスガード、聖騎士の精神、天使の聖痕
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❸	3	52	人間	女性社員	484	240	―	反	―	―	―	―	テトラカーン、氷の乱舞、氷結激化、エクストラワン、火炎反射、S魔道結界・陰
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
❹	3	51	人間	警察官	448	206	―	耐	耐	耐	耐	耐	護りの盾、ザンダイン、全門耐性、盟主の精神、食いしばり、S先制封殺
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
❺	3	50	人間	工事作業員	466	164	―	―	―	―	―	―	八相発破、弱者必滅拳、アムリタ、物理激化、同族の心得・攻、S決死の覚悟
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	―	―	―	―	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
❻	3	51	人間	学生	558	186	―	―	反	―	―	―	メディア、セクシーレイ、ブフダイン、衝撃激化、氷結反射、S絶一門・火炎
		50	幽鬼	クドラク	476	136	耐	弱	反	―	―	―	ブフダイン、氷の乱舞、吸魔、氷結反射、石化追加、憑依
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	―	―	弱	―	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
❼	3	52	人間	チンピラ	484	160	―	―	―	―	反	―	デスバウンド、捨身の一撃、パワーチャージ、エクストラワン、衝撃反射、Sメディア
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
❽	3	50	人間	青年	442	202	―	―	―	―	―	無	マカラカーン、千烈突き、会心の予言、エクスティール、魔力無効、S絶一門・氷結
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	―	―	―	弱	―	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	―	反	―	―	―	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
❾	6	56	人間	志島大地	833	308	―	―	―	―	―	―	ディアラハン、千烈突き、暗殺拳、二身の残影、貫通、石化追加、Sリカーム
		54	霊鳥	アンズー	564	197	無	耐	弱	―	反	―	マハザンダイン、ディアラハン、デスバウンド、衝撃反射、物理無効、封技追加、飛翔天駆
		54	魔王	ツィツィミトル	536	287	―	―	反	反	弱	耐	マハジオダイン、ギガジャマ、死神の点呼、氷結反射、神速の寄せ、エクストラワン、覇王の密約
❿	3	53	人間	学生	780	190	無	―	―	―	―	無	ディアラハン、ブフダイン、嵐の乱舞、物理無効、魔力無効、五分の活泉、S絶一門・物理
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	―	反	―	―	―	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	―	耐	―	吸	耐	―	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉

STORY
ストーリー
共存／支配／平等／変革への土曜日
セプテントリオン編
7TH DAY

BATTLE

7TH DAY 11:30~14:00(※)

[必S7O-04][必S7A-09] 名古屋との争い

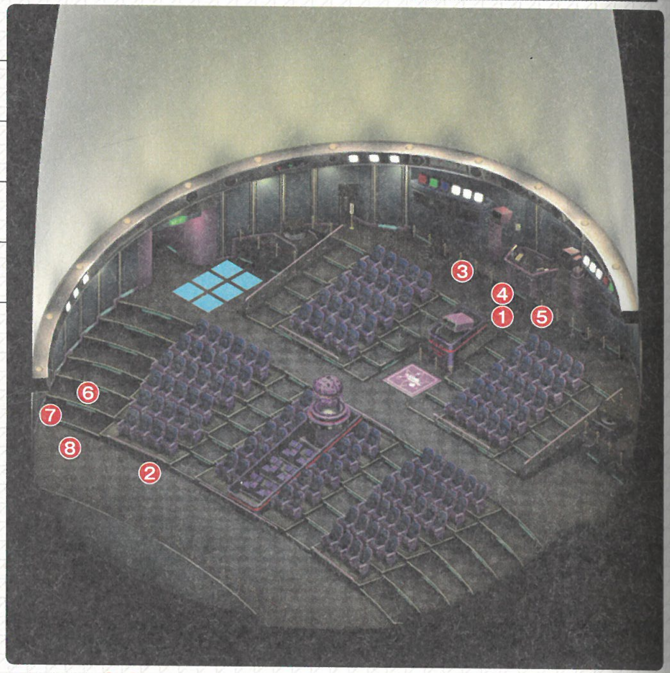
アイリからの救援要請を受けたダイチは、彼女を捜し見つけ出す。追いかけた先には平等主義を信じ、主人公たちを待ち伏せしたオトメとアイリの姿があった。

出撃可能キャラクター一覧



※[必S7A-09]は12:00~14:00

名古屋　伏見　みんなの科学館



※ オトメ死亡時は❷が❾に変更

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・3900EXP
・9500マッカ
（大阪ルート）
・4300EXP
・10000マッカ
（アルコルルート）

INTERMISSION

アイリは「Sテトラカーン」、オトメは「物理反射」を持っているので、魔法攻撃主体のチームを準備して対処しよう。ただし、「S先制封殺」があるならアイリに対しては物理攻撃主体のチームで挑んでいい。多少の反撃に目をつぶるなら、「千烈突き」、「暴れまくり」など複数回攻撃する物理攻撃スキルで効果を打ち消しつつ攻撃する手もある。



「吸魔」などHP回復スキルを多くセットした、敵の移動を食い止める壁役となるチームも用意しておくといい。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

中央へと進んで合流を阻止

敵は、マップ下方のオトメの部隊と、マップ上方のアイリの部隊に分かれており、マップ中央で合流しようとする。同時に戦う敵の数が増えると厳しいので、まずはふたつの部隊の合流を防ぐ必要がある。オトメたちは左から2番目の狭い階段を上ってくるので、オトメが階段に入ってきたら、壁役のチームをオトメに隣接させて待機しよう。すると、その通路で敵は渋滞を起こして動けなくなる。オトメのチームは防御面こそ優秀だが、攻撃で脅威になるのはレミエルの「メギド」だけなので、回復スキルさえあれば長期間攻撃に耐えることができる。攻撃を受けたときはガードを使い、受けるダメージを減らしておこう。この戦法でマップ下方の敵を足止めしたら、残りの3チームでアイリたちの部隊を倒しに向かうといい。

❸の敵を最優先で倒そう

アイリたちの部隊で危険なのは、与ダメージが2倍になる「S狂戦士の魂」をセットした❸のチーム。射程を伸ばす「邪念流動」も持っているので、遠距離から一方的に攻撃を受けると全滅しかねない。物理属性を無効化できるチームを前に出し、おとりにして一気に倒そう。アイリは「全門耐性」を持つので魔法攻撃が効きにくい。「Sテトラカーン」の効果で1回だけ物理反射するが、複数回攻撃する物理攻撃スキルなら、多少のダメージは受けるものの倒すことは可能だ。戦いが長引くと「メギド」や「裁きの雷火」が脅威になるため、短期決戦を挑むこと。

アイリたちを倒したら、残るはオトメの部隊。オトメのチームのレミエルは「サマリカーム」で周囲の味方の悪魔を生き返らせるので、「吸魔」でMPを0にしたり、魔法攻撃でさきに倒しておこう。あとは、近くにいる敵から順番に倒していけばいい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	6	59	人間	伴亜衣梨	710	603	－	耐	耐	耐	耐	耐	メギド、裁きの雷火、テトラカーン、全門耐性、二身の残影、五分の魔脈、Sテトラカーン
		58	邪龍	クエレブレ	474	162	－	弱	反	耐	－	－	ブフダイン、マハブフダイン、吸魔、氷結反射、吸収追加、邪念流動
		54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	4	59	人間	柳谷乙女	906	462	反	－	－	－	－	－	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、食いしばり、物理反射、S先制封殺
		59	女神	パールヴァティ	410	292	－	吸	弱	－	－	－	メディアラハン、常世の祈り、裁きの雷火、火炎吸収、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		59	天使	レミエル	464	184	吸	耐	－	耐	－	－	サマリカーム、メギド、物理吸収、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	53	人間	青年	426	138	－	－	－	－	－	－	デスバウンド、千烈突き、貫通の一撃、攻撃全体化、物理激化、戦神の加護、S狂戦士の魂
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	－	－	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、五分の魔脈、氷結激化、邪念流動
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	－	－	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	5	53	人間	女性社員	420	142	－	－	－	反	－	－	マハジオダイン、ペトラレイ、電撃激化、神速の寄せ、電撃反射、Sグリモア
		51	邪龍	ピュートーン	365	285	－	－	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、五分の魔脈、氷結激化、邪念流動
		54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	4	53	人間	会社員	426	140	－	－	反	－	－	無	マハブフダイン、ニガヨモギ、氷結激化、魔力無効、氷結反射、S骨抜の秘法
		56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	－	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
		54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	53	人間	青年	553	138	－	反	－	－	－	－	リカームロス、アギダイン、メディア、火炎激化、三分の活泉、火炎反射、S絶一門・氷結
		54	幻魔	カンギテン	612	197	－	－	弱	－	吸	－	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
		53	龍王	セイリュウ	408	132	－	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	53	人間	学生	630	140	－	－	－	－	－	－	ディアラハン、リカーム、八相発破、五分の活泉、食いしばり、勝利の息吹、S絶一門・魔力
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	－	反	－	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	3	53	人間	チンピラ	420	132	－	－	－	－	反	－	メディアラハン、ザンダイン、衝撃激化、食いしばり、衝撃反射、S絶一門・電撃
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	－	耐	－	吸	耐	－	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	－	耐	－	吸	耐	－	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❾	3	59	人間	暴力団幹部	702	146	反	－	－	－	－	－	リカームロス、メディアラハン、火事場吸血、五分の活泉、みかわし、物理反射、S先制封殺
		59	女神	パールヴァティ	410	292	－	吸	弱	－	－	－	メディアラハン、常世の祈り、裁きの雷火、火炎吸収、食いしばり、聖騎士の精神、女神の恩寵
		59	天使	レミエル	464	184	吸	耐	－	耐	－	－	サマリカーム、メギド、物理吸収、吸収追加、聖騎士の精神、天使の聖痕

STORY ストーリー 共存／支配／平等／変革への土曜日 セプテントリオン編 7TH DAY

BATTLE

7TH DAY 12:00~16:00

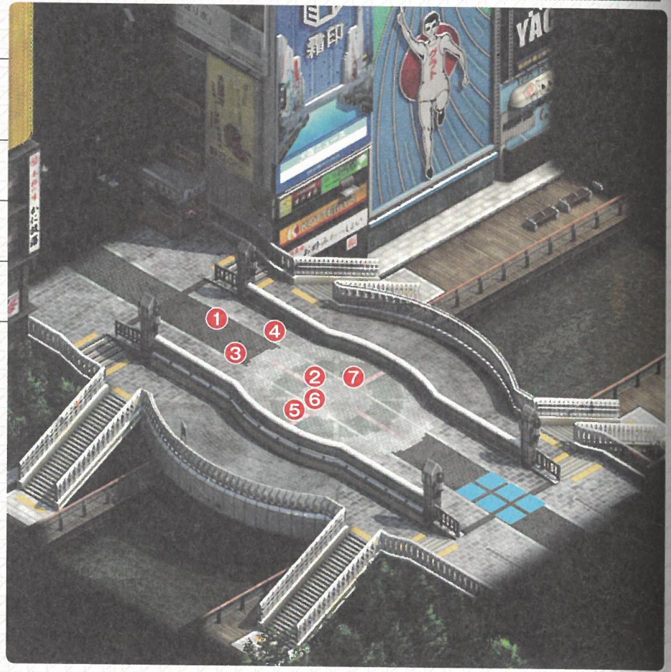
[必S70-05] 戯言の結末

名古屋勢の一部を倒した主人公たちは、姿を見せない首謀者ロナウドが大阪に潜んでいると推測する。予想通り戎橋で彼らを発見した一行は臨戦態勢をとる。

出撃可能キャラクター一覧



大阪　なんば　戎橋



※ ジョー死亡時は②が⑥に変更

■勝利条件
- ロナウドとジョーの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 4300EXP
- 10000マッカ

INTERMISSION

ロナウドのチームには「Sテトラカーン」と「マカラカーン」があるため、反射されない万能属性スキルが使えるメンバーを揃えておこう。さらに、ジョーの「Sマカラカーン」対策として物理攻撃特化チームも用意するといい。障害物のさきへ移動する敵を追いかけるために、なるべく霊鳥や幻魔をチームに入れること。



[必S70-04]でオトメから「S先制封殺」をクラックしている場合、敵の先制発動スキルを消せるので必ずセットしよう。

回復部隊をさきに壊滅させよう

敵はこちらに近い場所にいるジョーを中心とした回復部隊と、遠い場所にいるロナウドを中心とした攻撃部隊に分かれている。回復部隊は開始と同時にこちらと距離を取るように移動し、攻撃部隊が逆に接近してくる。攻撃部隊にダメージを与えてもすぐに回復されてしまうので、攻撃部隊はひとまず無視し、さきに回復部隊を追いかけて倒すといい。



回復部隊は攻撃部隊のすぐ後ろに移動する。霊鳥や幻魔のいるチームで追いかけて早めに倒そう。

撃破目標となるふたりの倒し方

撃破目標のロナウドは、チーム内で物理と魔法を反射するふたつのスキルが使えるため、防御が硬い。しかし「メギド」などの万能属性は反射されずにすむので、万能属性を主体に攻めるといい。また、オシリスが「マカラカーン」を使うまえなら魔法攻撃でもダメージを与えられるため、「速」の高い魔法攻撃チームで戦いを挑むのもひとつの手だ。もうひとりの撃破目標であるジョーには物理属性が効くので、物理攻撃を主体にすればロナウドより楽に倒せる。



回復役もこなせるジョーがこちらの射程内まで近づいている場合は、ロナウドよりジョーをさきに倒すこと。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	59	人間	栗木ロナウド	909	240	－	耐	耐	耐	耐	無	吸魔、デスバウンド、アギダイン、全門耐性、貫通、二身の残影、Sテトラカーン
		57	魔神	オシリス	723	331	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、メディアラハン、食いしばり、五分の活泉、聖騎士の精神、魔力開眼
		56	破壊神	カルティケーヤ	578	242	－	無	－	反	－	耐	千烈突き、メギド、マハブフダイン、攻撃全体化、戦神の加護、エクスティール、修羅の宿命
2	4	56	人間	秋江譲	576	310	－	－	－	－	反	－	ギガジャマ、メディアラハン、千烈突き、みかわし、衝撃反射、マヒ追加、Sマカラカーン
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	－	－	－	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の盟約
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
3	3	56	人間	暴力団幹部	564	180	反	－	－	－	－	－	貫通の一撃、八相発破、パワーチャージ、物理反射、会心激化、吸収追加、S会心の予言
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	－	弱	－	－	－	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
4	3	55	人間	学生	508	226	－	－	－	－	－	無	炎の乱舞、ザンダイン、裁きの雷火、二身の残影、魔力無効、衝撃激化、S先制封殺
		55	妖精	ヴィヴィアン	478	340	－	耐	吸	吸	耐	－	吸魔、ジオダイン、マハブフダイン、電撃反射、氷結吸収、[illegible]の活泉、妖精の粉
		55	妖精	ヴィヴィアン	478	340	－	耐	吸	吸	耐	－	吸魔、ジオダイン、マハブフダイン、電撃反射、氷結吸収、[illegible]の活泉、妖精の粉
5	4	54	人間	青年	582	242	－	反	－	－	－	－	ディアラハン、貫通の一撃、百烈突き、火炎反射、石化[illegible]反撃、S技巧開眼
		56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	－	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護[illegible]の息吹
		54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛[illegible]駆
6	5	55	人間	学生	588	246	－	－	－	－	－	－	リカーム、セクシーレイ、暗殺拳、封技追加、神速の[illegible]せ、グリモア、S窮地の練気
		54	霊鳥	アンズー	414	147	－	耐	弱	－	－	－	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、[illegible]翔天駆
		55	女神	ラクシュミ	315	304	－	耐	耐	耐	耐	反	メディアラハン、リカーム、護りの盾、全門耐性、[illegible]の寄せ、女神の恩寵
7	3	55	人間	女性社員	508	228	－	－	－	吸	－	－	雷の乱舞、ジオダイン、パララレイ、電撃強化、[illegible]激化、電撃吸収、S決死の覚悟
		54	幻魔	カンギテン	612	197	－	－	弱	－	吸	－	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五[illegible]泉、真・夢幻の具足
		54	邪龍	ピュートーン	388	295	－	－	耐	耐	弱	弱	マハブフダイン、アギダイン、五分の魔脈、火[illegible]、氷結激化、邪念流動
8	3	55	人間	会社員	594	246	－	－	－	－	反	－	ギガジャマ、メディアラハン、千烈突き、みか[illegible]衝撃反射、マヒ追加、Sマカラカーン
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	－	－	－	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、[illegible]反射、覇王の盟約
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火[illegible]効、火炎激化、堕天の烙印

BATTLE

7TH DAY 11:30~12:30

[必S7N-04] 大阪との争い

名古屋支局が襲撃されたという伝令を聞き、名古屋勢は急ぎ名古屋へと戻る。名古屋支局では、実力主義を主張するジプス局員たちが罠を張り待ち受けていた。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 久屋大通 名古屋支局

■勝利条件
- ハッキング完了までにフミを撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- 携帯がハッキングされる

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- フミが行動順を迎えると出現(①~⑤)

■クリアボーナス
- 3900EXP
- 9500マッカ



※ ケイタ死亡時は❸が❾に変更。マコト死亡時は❷が消滅、❾が出現。①~⑤は❶のとなりに出現

INTERMISSION

敵の主力となるフミとマコトは、それぞれ「Sテトラカーン」、「Sマカラカーン」を持っているので、こちらも物理特化と魔法特化のチームに分けて編成しよう。また、物理特化のケイタ対策として「テトラカーン」は必ず用意しておくこと。フミの周辺は通路が狭いので、邪神か邪龍のいる遠距離攻撃可能なチームもあると戦いやすい。



フミは「Sテトラカーン」だけでなく「マカラカーン」も使えるので、魔法特化のチームは速にも気を配ろう。

制限は気にせず持久戦に持ち込む

あせって前に出すぎると増援のラッシュとフミの遠距離攻撃に苦しめられる。まずは敵の増援が尽きるまで、フミには近づかないでおこう。ケイタは力が35もあり、スキル構成も相まって脅威の破壊力を誇る。ただし物理耐性を持たないので、「物理反射」さえあれば自爆を誘える。マコトには物理特化のチームで戦えばいいが、フミは「Sテトラカーン」のほかに「マカラカーン」も使うため、「速」の高いメンバーの魔法で一気にたたみかけるか、石化や忘却などの状態異常を狙う戦い方が有効だ。❶と❷のチームにいるラクシュミは強力な回復スキルを持つので、戦いの長期化を避けるためにも最優先で倒そう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	54	人間	菅野史	679	238	反	耐	耐	耐	耐	耐	裁きの雷火、マカラカーン、メギド、物理反射、全門耐性、吸収追加、Sテトラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	4	58	人間	迫真琴	999	197	ー	ー	ー	ー	反	ー	八相発破、マハザンダイン、メディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sマカラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	4	59	人間	和久井啓太	803	96	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、攻撃全体化、勝利の美酒、S狂戦士の魂
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❾	3	53	人間	ジプス局員	532	105	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、攻撃全体化、勝利の美酒、S狂戦士の魂
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
④	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑤	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身

STORY ストーリー セプテントリオン編 7TH DAY 共存/支配/平等/変革への土曜日

BATTLE

7TH DAY 11:30~12:30

[必S7A-08] 大阪との争い

大阪勢が攻めてきたとの情報を得た主人公たちは現場へと向かうが、そこへ包囲するようにマコトたちが登場。ヤマトに従うマコトたちとの戦いが始まる。

出撃可能キャラクター一覧



東京 九段下 武芸館

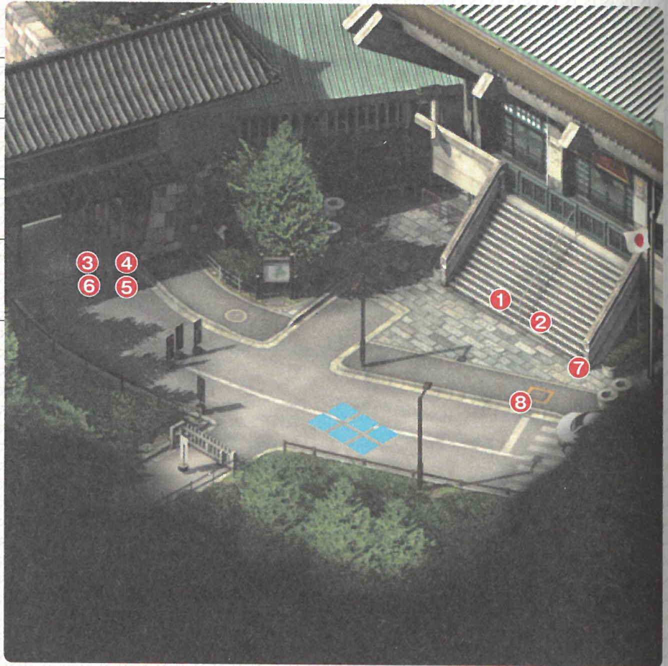
■勝利条件
- すべての敵の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い出現（❶〜❸）

■クリアボーナス
- 3900EXP
- 9500マッカ



※ マコト死亡時は❶が、ケイタ死亡時は❷が❾に変更。 ❶〜❸は❸のとなりに5回まで出現

INTERMISSION

敵のマコトとケイタは攻撃重視、フミは防御重視のスキル構成になっている。とくにケイタの物理攻撃は強力無比。「物理無効」以上のスキルをセットするか「S絶一門・物理」で防ぐようにしないと即死は免れない。一方、マコトは「Sマカラカーン」があるので、魔法で攻撃するなら万能属性の「メギド」と「万魔の乱舞」をセットしておこう。



増援を召喚するフミは増援が出尽くすまで一切動くことはないので、倒すのはあと回しでかまわない。

ケイタとマコトをおびき寄せよう

まずは初期配置で待機してケイタとマコトが近づくのを待ち、つぎの行動順に攻撃を仕掛けるといい。物理耐性を強化したチームでケイタに、物理攻撃主体のチームか「メギド」をセットしたチームでマコトに挑もう。なお、このとき倒しきれないと、❼のチームにあっという間に全快されてしまう。中途半端に彼らのHPを残さず、1体ずつ確実にトドメを刺していくこと。



ケイタのチームは通常攻撃しか行なわないが、その攻撃力は絶大。物理無効があればダメージを受けずにすむ。

増援をすべて倒そう

❹〜❻を倒すと同じ構成のチームが増援で出現する。増援は計5回まで出現し、増援が出せなくなるとフミが移動を開始する。まずは、増援が切れるまで向かってくる敵を迎撃し、すべての敵を倒そう。あとは残ったフミを倒すだけだ。フミには物理攻撃が通用しないので、魔法攻撃で対処するといい。

ENEMY DATA［敵データ］

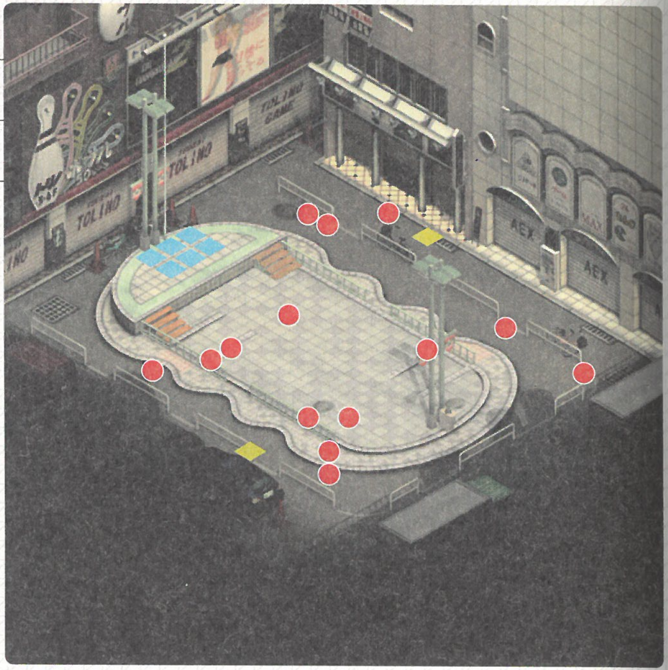
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	58	人間	迫真琴	999	197	ー	ー	ー	ー	反	ー	八相発破、マハザンダイン、メディアラハン、五分の活泉、衝撃激化、衝撃反射、Sマカラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	4	59	人間	和久井啓太	803	96	ー	ー	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理激化、攻撃全体化、勝利の美酒、S狂戦士の魂
		50	鬼神	ゾウチョウテン	536	130	ー	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、渾身の一撃、火炎激化、エクストラワン、鬼神双手
		54	魔王	ツィツィミトル	386	237	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、エクスムーブ、電撃反射、覇王の密約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	4	54	人間	菅野史	652	288	反	耐	耐	耐	耐	耐	裁きの雷火、マカラカーン、メギド、物理反射、全門耐性、吸収追加、Sテトラカーン
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		53	魔神	オシリス	357	216	耐	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、リカーム、神速の寄せ、貫通、魔力開眼
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	54	人間	ジプス局員	539	107	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、テトラカーン、火事場吸血、神速の寄せ、勝利の息吹、S絶一門・衝撃
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	3	54	人間	ジプス局員	539	160	ー	ー	ー	ー	反	ー	万魔の乱舞、メディアラハン、衝撃反射、五分の魔脈、S絶一門・電撃
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❾	3	53	人間	ジプス局員	532	105	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、衝撃激化、会心激化、戦神の加護、S絶一門・火炎
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	1	49	邪神	アバドン	330	201	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、混沌の波動
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	5	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身

STORY ストーリー 共存／支配／平等／変革への土曜日 セプテントリオン編 7TH DAY

FREE BATTLE [FS7-A] フリーバトルA

7TH DAY 07:00~18:30

東京　新宿　チネシティ広場



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・3000マッカ

ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	－	無	耐	耐	－	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	－	－	－	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	－	－	－	弱	－	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	－	弱	反	無	－	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	－	弱	－	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	－	無	弱	－	－	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	－	弱	耐	反	－	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	－	－	－	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	－	弱	－	－	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	－	無	耐	弱	－	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	－	無	－	－	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	－	－	－	弱	－	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

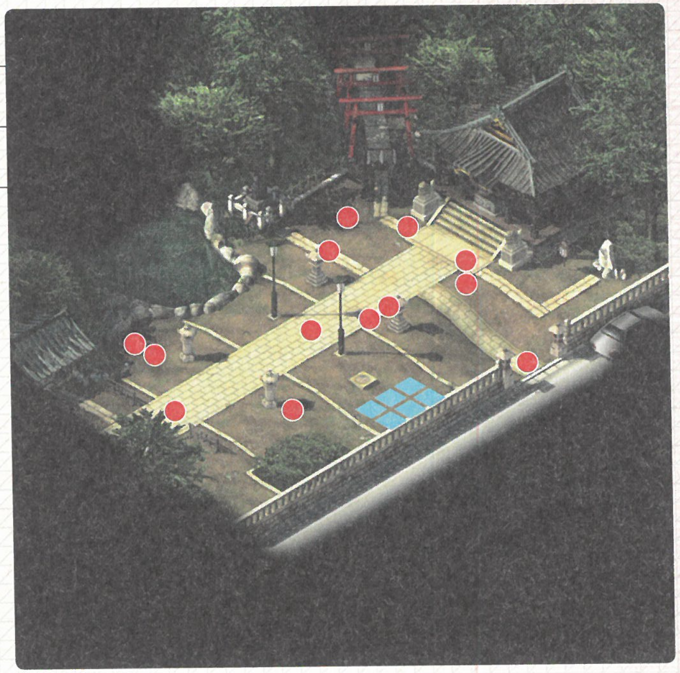
PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

S魔道結界・陰、氷結無効、護りの盾、五分の活泉、Sディアラハン、S決死の覚悟、五分の魔脈、ザンダイン、万魔の乱舞、食いしばり、死神の点呼、千烈突き、火炎無効、電撃無効、物理無効、火炎反射、氷結反射、二身の残影、全門耐性、ジオダイン、衝撃激化、八双発破、衝撃反射、S骨抜きの秘法、火炎激化、電撃反射、ギガジャマ、氷結激化、電撃激化、2593マッカ

FREE BATTLE [FS7-B] フリーバトルB

7TH DAY 07:00~18:30

東京　品川　千岳寺



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・3000マッカ

ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	－	－	－	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	－	－	弱	耐	－	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	－	－	－	弱	－	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	－	弱	反	無	－	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	－	弱	－	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
50	妖獣	トウコツ	341	160	－	弱	－	－	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
42	魔獣	ヌエ	370	97	－	弱	耐	反	－	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	－	－	－	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
44	邪龍	ヤム	330	124	－	無	－	－	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	－	－	－	弱	－	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

FREE BATTLE [FS7-C] フリーバトルC

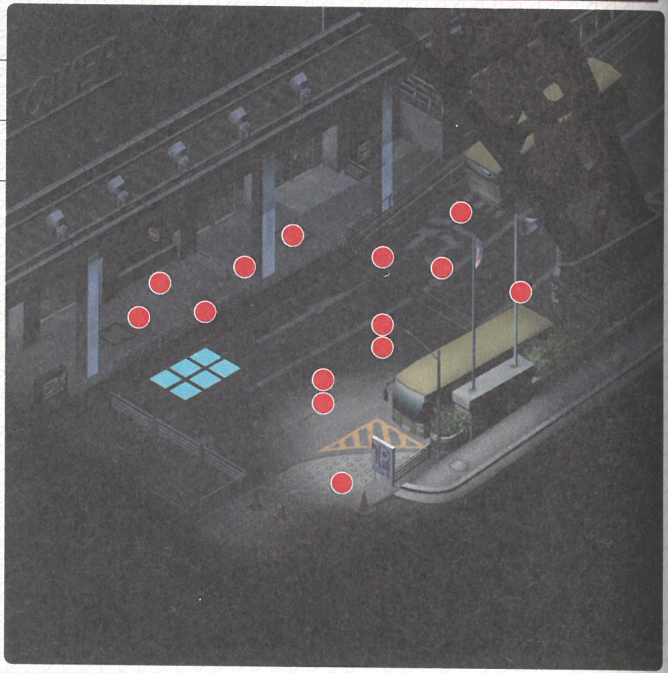
7TH DAY 19:00~23:30

東京 港区 東京タワー

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真·夢幻の具足
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	無	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛

FREE BATTLE [FS7-D] フリーバトルD

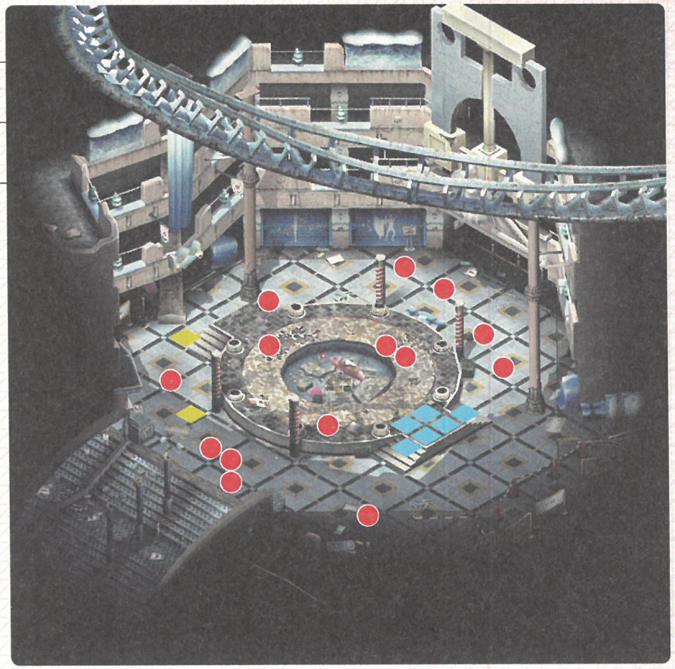
7TH DAY 07:00~18:30

大阪 新今宮 フェスティバルゲート

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・3000マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	ー	無	耐	耐	ー	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ·カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

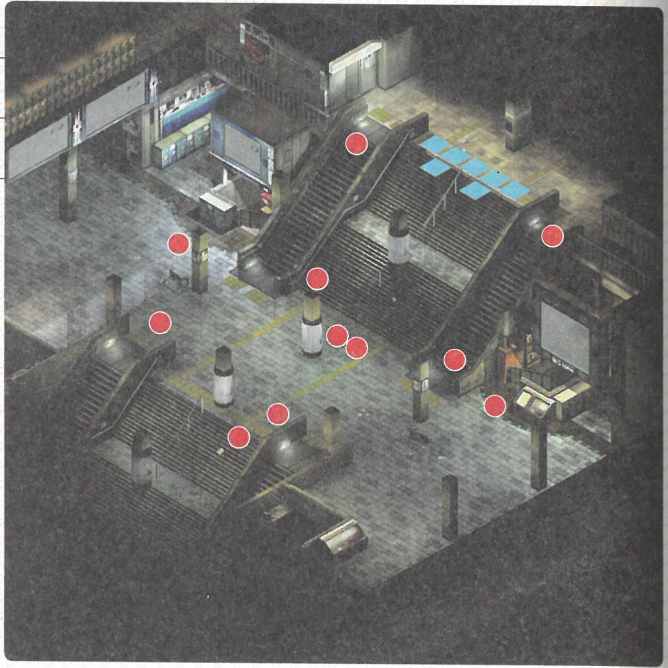
PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

S魔道結界·陰、氷結無効、護りの盾、五分の活泉、Sディアラハン、S決死の覚悟、五分の魔脈、ザンダイン、万魔の乱舞、食いしばり、死神の点呼、千烈突き、火炎無効、電撃無効、物理無効、火炎反射、氷結反射、二身の残影、全門耐性、ジオダイン、衝撃激化、八双発破、衝撃反射、S骨抜きの秘法、火炎激化、電撃反射、ギガジャマ、氷結激化、電撃激化、2403マッカ

FREE BATTLE [FS7-E] フリーバトルE

7TH DAY 07:00~18:30

大阪 梅田 ビックマン前



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・3000マッカ

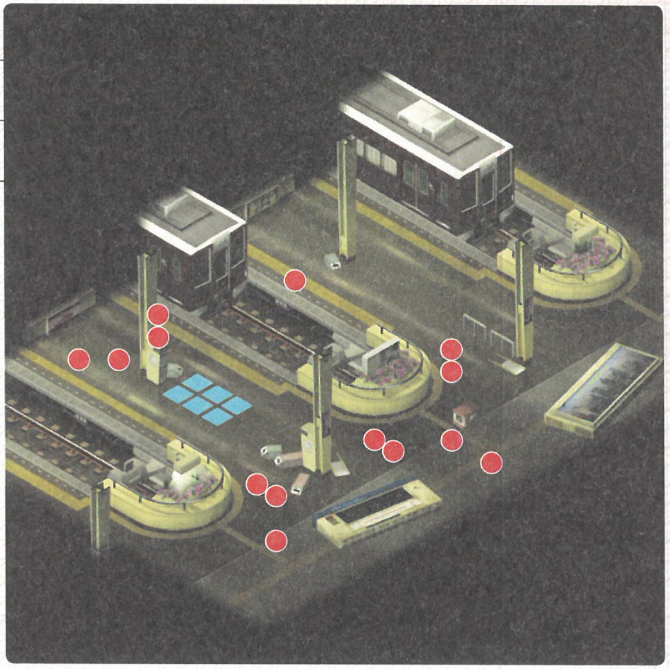
ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	ー	ー	ー	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

FREE BATTLE [FS7-F] フリーバトルF

7TH DAY 19:00~23:30

大阪 梅田 栈急線ホーム



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ

ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	無	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛

FREE BATTLE [FS7-G] フリーバトルG

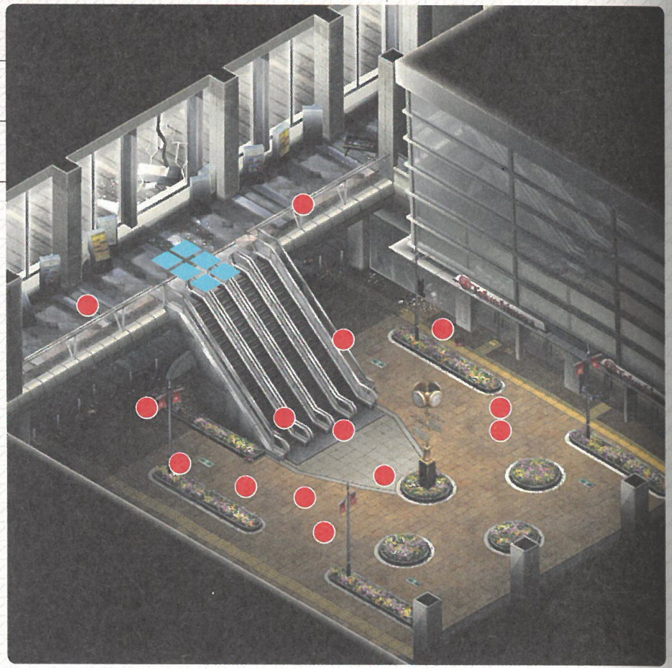
7TH DAY 07:00~18:30

名古屋　名駅　金時計前

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・3000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	104	耐	―	無	耐	耐	―	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	―	―	―	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
44	妖精	シルキー	267	234	―	弱	反	無	―	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	―	弱	―	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
41	堕天使	ニスロク	316	177	―	無	弱	―	―	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	―	弱	―	―	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
44	邪龍	ヤム	330	124	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

STORY ストーリー
共存／支配／平等／変革への土曜日
セプテントリオン編 7TH DAY

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS7-H] フリーバトルH

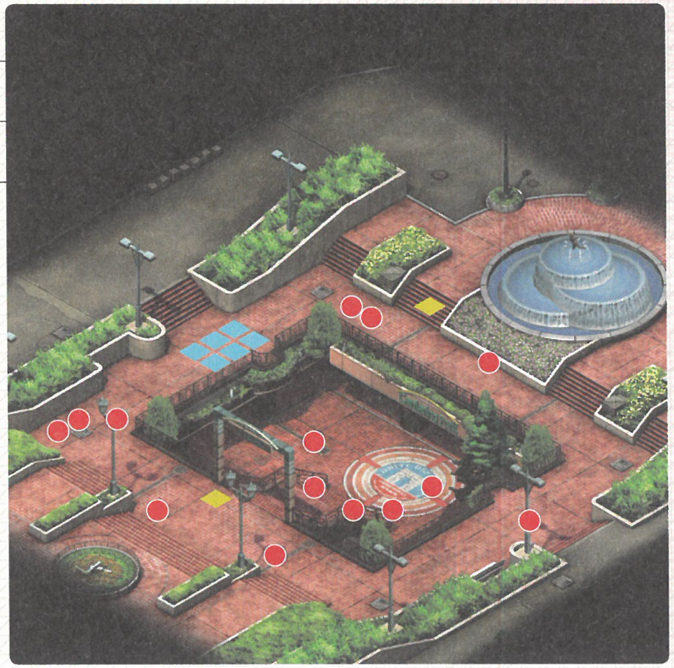
7TH DAY 07:00~18:30

名古屋　栄　センタリングパーク

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・3000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
42	鬼女	イシュタム	330	250	耐	―	―	―	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、五分の魔脈、慈母の献身
49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	―	―	―	弱	―	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
44	妖精	シルキー	267	234	―	弱	反	無	―	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
43	女神	スカアハ	280	186	―	弱	―	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
50	妖獣	トウコツ	341	160	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
44	邪龍	ヤム	330	124	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

S魔道結界・陰、氷結無効、護りの盾、五分の活泉、Sディアラハン、S決死の覚悟、五分の魔脈、ザンダイン、万魔の乱舞、食いしばり、死神の点呼、千烈突き、火炎無効、電撃無効、物理無効、火炎反射、氷結反射、二身の残影、全門耐性、ジオダイン、衝撃激化、八双発破、衝撃反射、S骨抜きの秘法、火炎激化、電撃反射、ギガジャマ、氷結激化、電撃激化、2581マッカ

STORY ストーリー
共存／支配／平等／変革への土曜日
セプテントリオン編 7TH DAY

FREE BATTLE FS7-I フリーバトルI

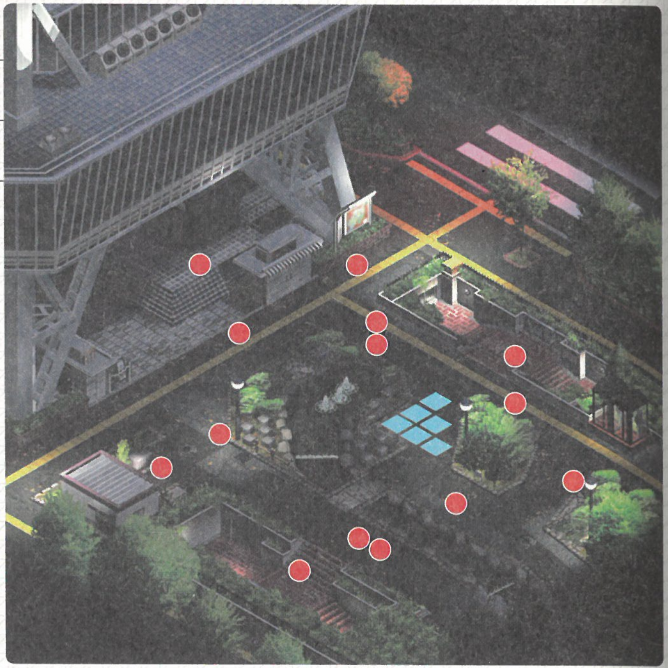
7TH DAY 19:00〜23:30

名古屋 久屋大通 名古屋テレビ塔

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛

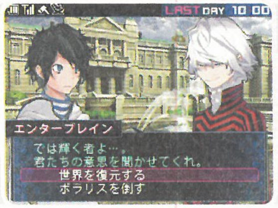
STORY ストーリー 共存/支配/平等/変革への土曜日 セプテントリオン編 7TH DAY

セプテントリオン編 LAST DAY 結実の日曜日

目指すべき未来も決定し、いよいよあとはポラリスに会うだけ。だが、ポラリスのもとへ向かうための道は、なぜか未だに開きはしなかった。そして、彼から人類に向けた最後の試練が始まる。

Check Point 1 朝の選択肢は慎重に選ぶこと

ルートは基本的に6TH DAYの夜に決定しているが、7TH DAYに東京ルートで[任S7T-03]を見ている場合のみ、LAST DAYは回帰ルートとなる。ただし、[必S8R-01]の選択肢で「ポラリスを倒す」を選択するとさらにルートが変化し、東京ルートに戻ってしまう。どちらのルートに進みたいのかしっかり確認し、選択肢を選ぼう。



これが分岐条件の選択肢。世界を元の姿に戻すためには、因果を司るポラリスを倒すわけにはいかない。

Check Point 2 イベントバトルに挑んでいこう

LAST DAYは、回帰ルートを除き必須イベントのみで構成されているため、ストーリー展開は基本的に一本道。あとはイベントを進め、エンディングを目指すのみだ。イベントバトルの内容もルートを問わず似ているものが多いが、最終バトルのうち2戦目のみが、各ルートでまったく別のものになるので注意すること。

なお、各ルートの最終バトルである「●●明日へ」は、途中でインターバル画面を挟まないで連戦が行なわれることになる。ここでは、ひとつのバトルを勝ち抜いてもHPなどは回復せず、そのままの状態でつぎのバトルに突入する。出撃チームの変更などもできないので、回復手段を豊富に用意したうえで戦いに臨む必要がある。



基本的に必須イベントのみなので、選択できるイベントが非常に少なく、迷うことなく進められる。



最終バトルは出撃メンバーを途中で変えられない。もっとも信頼できる3人を選んで戦いに挑もう。

Check Point 3 かつての仲間たちの最強の姿

アルコルルートのみ、大阪勢および名古屋勢との最終決着がLAST DAYに持ち越される。敵となる[必S8A-01]のロナウドとジョー、[必S8A-06]のヤマトは、7TH DAYの同名イベントと比べるとスキル構成などが変化し、バトルの難度は比較にならないほど上がっている。フリーバトルを活用し、戦力を十分に整えておくこと。なお、このルートでは大阪勢のうちヤマト、及び名古屋勢のうちロナウドが各イベントバトル後に死亡してしまうため、仲間に加える機会はない。



アルコルルートのみ、ジョーを説得できるのはLAST DAY。必須イベントのため、見逃す心配はない。

STORY ストーリー 結実の日曜日 セプテントリオン編 LAST DAY

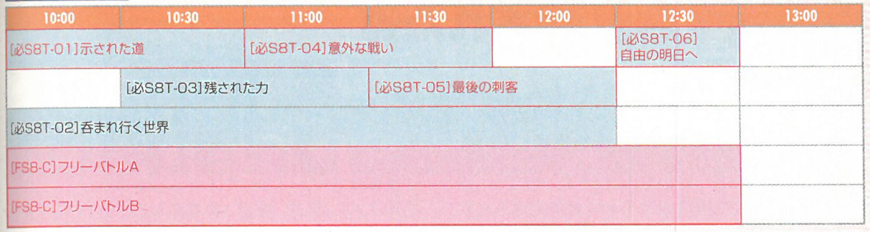
イベント一覧

	No.	イベント名	時間帯	場所	備考
東京ルート	必S8T-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP228
	必S8T-02	呑まれ行く世界	10:00～12:00	浅草 仙草寺	–
	必S8T-03	残された力	10:30～11:00	六本木 ヒルズ	[必S8T-01]後
	必S8T-04	意外な戦い	11:00～11:30	新宿 都庁前広場	[必S8T-03]後。解説はP230
	必S8T-05	最後の刺客	11:30～12:00	新世界 ターミナル	[必S8T-04]後。解説はP236
	必S8T-06	自由の明日へ	12:30	新世界 強化ターミナル施設	解説はP238、P240、P250
	FS8-A	フリーバトルA	10:00～12:30	港区 東京タワー	解説はP254
	FS8-B	フリーバトルB	10:00～12:30	新橋 SL広場	解説はP255
大阪ルート	必S8O-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP228
	必S8O-02	呑まれ行く世界	10:00～12:00	浅草 仙草寺	–
	必S8O-03	残された力	10:30～11:00	六本木 ヒルズ	[必S8O-01]後
	必S8O-04	意外な戦い	11:00～11:30	新宿 都庁前広場	[必S8O-03]後。解説はP230
	必S8O-05	最後の刺客	11:30～12:00	新世界 ターミナル	[必S8O-04]後。解説はP236
	必S8O-06	正しき明日へ	12:30	新世界 強化ターミナル施設	解説はP238、P242、P252
	FS8-C	フリーバトルC	10:00～12:30	なんば 戎橋	解説はP256
	FS8-D	フリーバトルD	10:00～12:30	新世界 通天閣	解説はP257
名古屋ルート	必S8N-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP228
	必S8N-02	呑まれ行く世界	10:00～12:00	浅草 仙草寺	–
	必S8N-03	残された力	10:30～11:00	六本木 ヒルズ	[必S8N-01]後
	必S8N-04	意外な戦い	11:00～11:30	新宿 都庁前広場	[必S8N-03]後。解説はP230
	必S8N-05	最後の刺客	11:30～12:00	新世界 ターミナル	[必S8N-04]後。解説はP236
	必S8N-06	まだ見ぬ明日へ	12:30	新世界 強化ターミナル施設	解説はP238、P244、P252
	FS8-E	フリーバトルE	10:00～12:30	伏見 立体駐車場	解説はP258
	FS8-F	フリーバトルF	10:00～12:30	久屋大通 名古屋テレビ塔	解説はP259
アルコルルート	必S8A-01	信念の決着	10:00～10:30	栄 センタリングパーク	解説はP232
	必S8A-02	呑まれ行く世界	10:00～12:30	浅草 仙草寺	–
	必S8A-03	ジョーの説得	10:30～11:00	伏見 でんきの博物館	[必S8A-01]後。ジョーの親密度が低い場合、「ジョーとの決別」になる
	必S8A-04	残された力	11:00～11:30	六本木 ヒルズ	–
	必S8A-05	意外な戦い	11:30～12:00	新宿 都庁前広場	[必S8A-04]後。解説はP230
	必S8A-06	強者との決着	12:00～12:30	新世界 ターミナル	[必S8A-05]後。解説はP234
	必S8A-07	新しき明日へ	12:30～13:00	新世界 強化ターミナル施設	解説はP238、P246、P250
	FS8-A	フリーバトルA	10:00～13:00	港区 東京タワー	解説はP254
	FS8-B	フリーバトルB	10:00～13:00	新橋 SL広場	解説はP255
回帰ルート	必S8R-01	示された道	10:00～10:30	赤坂 迎賓館	解説はP228
	必S8R-02	呑まれ行く世界	10:00～12:30	浅草 仙草寺	–
	必S8R-03	残された力	11:00～11:30	六本木 ヒルズ	[必S8R-01]後
	必S8R-04	意外な戦い	11:30～12:00	新宿 都庁前広場	[必S8R-03]後。解説はP230
	必S8R-05	最後の刺客	12:00～12:30	新世界 ターミナル	[必S8R-04]後。解説はP236
	必S8R-06	夢見た明日へ	12:30～13:00	新世界 強化ターミナル施設	解説はP238、P248、P250
	任S8R-01	事件の元凶	10:00	赤坂 赤坂トンネル	–
	FS8-A	フリーバトルA	10:00～13:00	港区 東京タワー	解説はP254
	FS8-B	フリーバトルB	10:00～13:00	新橋 SL広場	解説はP255

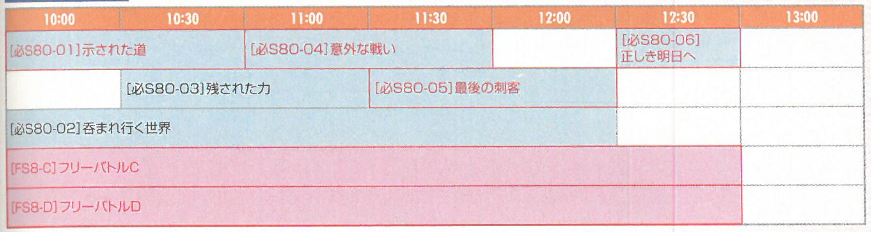
STORY
ストーリー
結実の日曜日 セプテントリオン編
LAST DAY

イベントタイムチャート

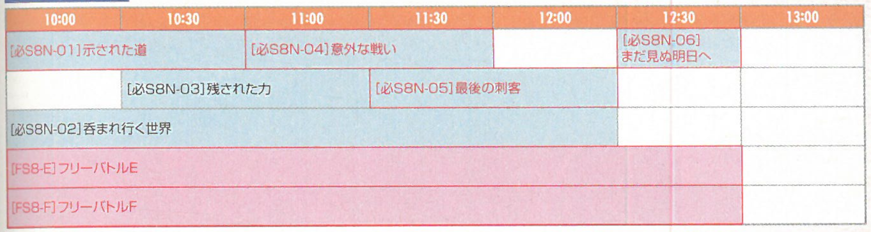
東京ルート



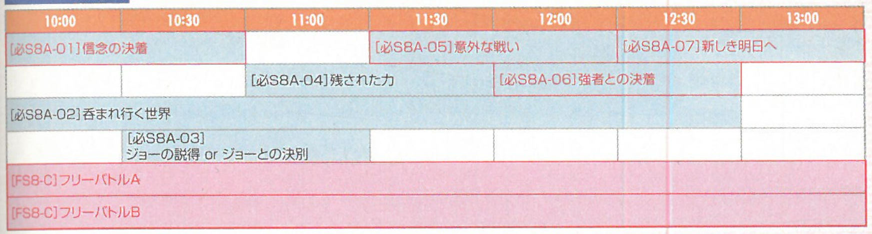
大阪ルート



名古屋ルート



アルコルルート



回帰ルート



STORY
ストーリー
結実の日曜日 セプテントリオン編
LAST DAY

BATTLE

LAST DAY　10:00~10:30

[必S8TONR-01] 示された道

すべてのセプテントリオンを倒した主人公たちは、ポラリスに会う方法を模索する。そんななか、一行の前に現われた憂う者は新たな試練を用意していた。

出撃可能キャラクター一覧



東京　赤坂　迎賓館

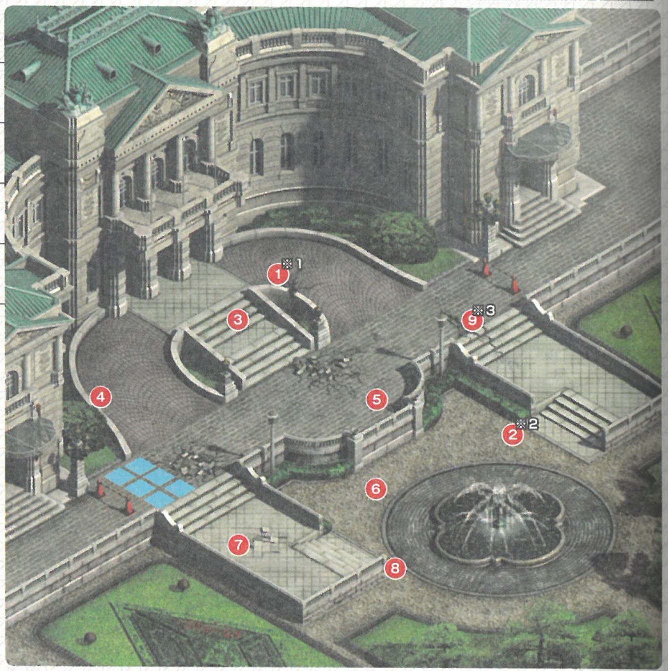
■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・5000EXP
・11000マッカ



※1 ❶は[必S3-04]でボティスを撃破していないと出現　※2 ❷は[必S5-04]もしくは[必S5-05]でビフロンスを撃破していないと出現　※3 ❾はボティスとビフロンスのどちらもすでに撃破している場合のみ出現

INTERMISSION

このバトルではこれまで無理して戦う必要のなかったボティスやビフロンスを倒すことになる。対ボティス用に火炎または氷結属性、対ビフロンス用に電撃属性のスキルを用意しよう。すでに両方とも倒している場合は、代わりにじゃあくフロストが出現するので、火炎または氷結以外の属性で攻撃できるようにしておくこと。



仲魔には「全門耐性」を継承させておこう。そうすればボティス、ビフロンスどちらの攻撃にも対処できる。

挟撃されないように動く

こちらの初期配置に近いアリオクのチームとデカラビアのチーム以外の敵は、ボティスやビフロンスの周囲に集まるように移動し、集団で攻めてくる。敵が近づくのを待っていると、マップの左右から挟撃されてしまうので、敵が戦力的に弱めである左に味方全員で進み、戦いやすい状況を作ろう。

3体の厄介な強敵の倒し方

このバトルに出現する敵で厄介なのは、ボティス、ビフロンス、じゃあくフロストのチーム。それぞれ有効なダメージを与えられる属性や、反射、吸収してくる属性が異なるので攻撃するまえに確認しておこう。ボティスのチームは「慈母の献身」でダメージを回復するランダをさきに倒さないと、戦闘が長引いてしまう。物理属性以外で攻撃し、2体のランダを倒してからボティスを集中攻撃するように。ビフロンスのチームはデカラビアの「護りの盾」が厄介。1回で複数回攻撃するスキルを使って「護りの盾」の効果を消すのが得策だ。デカラビアを倒したあとは、アイラーヴァタとビフロンスの弱点を突きながら攻撃していけばいい。なお、ビフロンスの物理属性は吸収だが、「貫通」があれば通常と同じようにダメージを与えられる。じゃあくフロストのチームは「勝利の美酒」や「妖精の粉」などの回復手段を豊富に持つため非常に打たれ強いが、魔力属性の耐性を持たないので石化させて衝撃属性で即死させる戦法が通用する。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	魔	スキル
❶	3	72	堕天使	ボティス	???	???	無	ー	ー	反	ー	無	ジオダイン、護りの盾、マハジオダイン、勝利のチャクラ、物理無効、獣の眼光、堕天の烙印
		62	鬼女	ランダ	405	231	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、パララレイ、物理反射、耐状態異常、エクストラワン、慈母の献身
		62	鬼女	ランダ	405	231	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、パララレイ、物理反射、耐状態異常、エクストラワン、慈母の献身
❷	3	73	堕天使	ビフロンス	???	???	吸	反	ー	弱	ー	耐	アギダイン、マハラギダイン、火炎激化、物理吸収、火炎反射、堕天の烙印
		62	堕天使	デカラビア	433	232	耐	反	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、死神の点呼、エクスガード、火炎反射、火炎激化、堕天の烙印
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	ー	弱	耐	ー	無	ー	ザンダイン、マハザンダイン、八相発破、衝撃無効、衝撃激化、吸収追加、瞬転の舞踏
❸	3	58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		56	神獣	ビャッコ	432	132	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、デスバウンド、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
❹	2	56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
❺	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		61	神獣	アイラーヴァタ	946	77	ー	弱	耐	ー	無	ー	ザンダイン、マハザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、三分の活泉、瞬転の舞踏
		61	神獣	アイラーヴァタ	946	77	ー	弱	耐	ー	無	ー	ザンダイン、マハザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、三分の活泉、瞬転の舞踏
❻	3	58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
❼	5	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
❽	3	58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、マハジオダイン、ジオダイン、衝撃反射、電撃激化、神速の寄せ、龍胴固め
		58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、マハジオダイン、ジオダイン、衝撃反射、電撃激化、神速の寄せ、龍胴固め
❾	3	80	邪鬼	じゃあくフロスト	???	???	ー	反	反	ー	ー	ー	マハブフダイン、アギダイン、リカームロス、火炎反射、氷結反射、勝利の美酒、邪念呪縛
		59	妖精	ジャックフロスト	724	266	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフダイン、ディアラハン、氷結吸収、氷結激化、勇者の精神、妖精の粉
		59	妖精	ジャックフロスト	724	266	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフダイン、ディアラハン、氷結吸収、氷結激化、勇者の精神、妖精の粉

BATTLE

LAST DAY 11:00~11:30(※)

[必S8TONR-04][必S8A-05] 意外な戦い

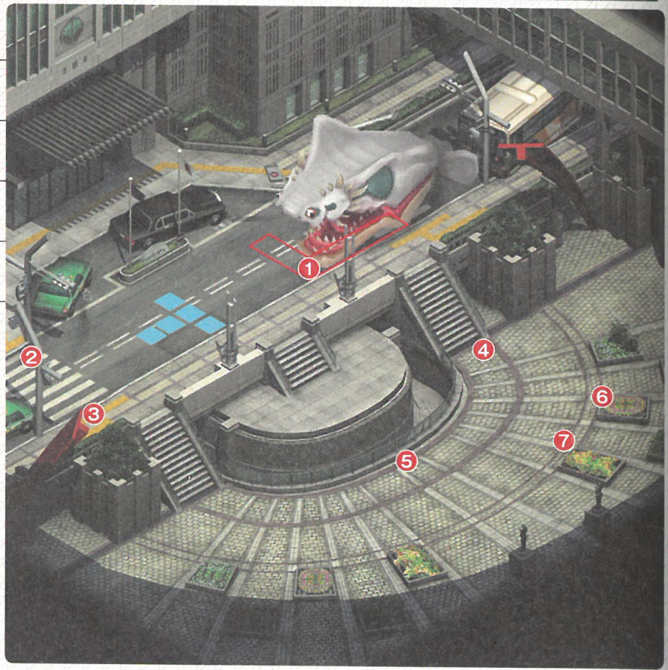
ポラリスに謁見するため、一行はターミナルの強化に必要な龍脈の力を求めて都庁を訪れる。しかし、現われた悪魔に触発された龍が、目を覚まして暴れだしてしまう。

出撃可能キャラクター覧



※［必S8A-05］と［必8R-04］は11:00～12:00

東京　新宿　都庁前広場



■勝利条件
・龍脈の龍の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・5500EXP
・12000マッカ

INTERMISSION

龍脈の龍は、物理攻撃を吸収し、「全門耐性」もあるので打たれ強い。できるだけ魔法攻撃に重点を置き、「火炎激化」や「氷結激化」を覚えている仲魔を優先的に編成しよう。❸のスザク2体が使う「焦熱の狂宴」も危険。火炎属性に耐性のある仲魔や、氷結属性の魔法が使える邪神や邪龍を1体は用意しておくといい。



龍脈の龍は物理攻撃に関するスキルが多いので、こちらも物理を吸収できるようにすると比較的安全に戦える。

龍脈の龍より周りの悪魔を優先

龍脈の龍自体は、しっかりと対策し、ある程度の持久戦を覚悟しておけばそれほど強い相手ではない。問題なのは龍脈の龍に攻撃を仕掛けるほかの悪魔たち。耐性にかまわず攻撃するので、放っておくと「物理吸収」により龍脈の龍のHPがどんどん回復してしまう。とくに❻は物理に特化したタイプの悪魔だけで編成されているので、1回の戦闘による回復量が膨大なものになる。まずは「妖光一閃」や「飛翔天駆」を使い、❻や❼を優先的に倒しに向かおう。



❼には妖獣のスレイプニルがいる。「妖光一閃」で一気に近づいてきて龍脈の龍を回復させるので注意。

龍脈の龍付近に腰を据えて戦う

龍脈の龍の射程は10もあり、セプテントリオン編において随一の攻撃範囲を持っている。中途半端に離れたところで戦っていると反撃もできず一方的に攻撃されるため非常に危険だ。ほかの悪魔も龍脈の龍に向かって進んでくるので、龍脈の龍付近で固まり、お互いに回復や復活などの補助をしあいながら、龍脈の龍と悪魔を同時に相手にしていくといい。



龍脈の龍の横にある階段付近に待機すれば、下から上がってくる悪魔と龍脈の龍との戦闘を未然に防げる。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	72	地龍	龍脈の龍	???	???	吸	耐	耐	反	耐	無	丸飲み、メギドラオン、デスバウンド、全門耐性、物理吸収、攻撃全体化、龍脈の欠片
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	58	鬼女	ランダ	380	219	反	–	–	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		58	龍王	グクマッツ	584	78	–	–	–	–	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	5	58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	–	–	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		62	霊鳥	スザク	446	221	–	吸	弱	–	–	–	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	–	吸	弱	–	–	–	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	–	弱	–	–	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	–	弱	耐	–	無	–	ザンダイン、マハザンダイン、衝撃無効、衝撃激化、瞬転の舞踏
		62	妖精	オベロン	448	275	–	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	–	–	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	–	弱	反	耐	–	–	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	–	弱	反	耐	–	–	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	–	弱	–	–	–	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	–	–	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	–	–	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	–	弱	–	–	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	–	–	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	–	–	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

LAST DAY 10:00~10:30

[必S8A-01] 信念の決着

東京で正々堂々と自分たちの主張を叫ぶ、ロナウドとジョーの率いる名古屋勢。誰もが平等に暮らせる世界を作るため、主人公たちに正面から勝負を挑む。

出撃可能キャラクター一覧



東京　港区　芝公園

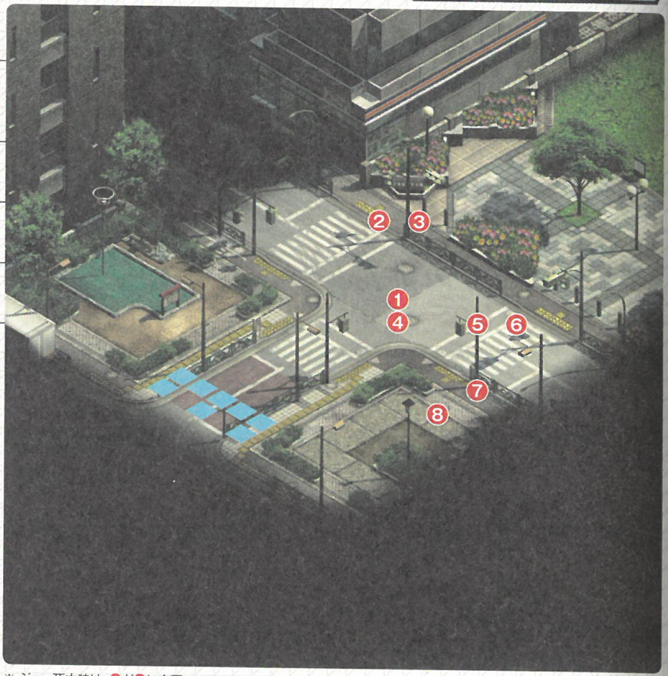
■勝利条件
- ロナウドとジョーの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 5000EXP
- 11000マッカ



※ ジョー死亡時は、❷が❾に変更

STORY
ストーリー
結実の日曜日
セプテントリオン編
LAST DAY

INTERMISSION

ロナウドの「S食いしばり」や❼の敵の「S狂戦士の魂」など、強力な先制発動スキルが多いため、「S先制封殺」を主力チームにセットしておこう。ロナウドは「物理反射」も持っているので、主力には魔法攻撃主体のチームを編成しておくこと。また、彼は物理攻撃を多用してくるので「物理吸収」もあると心強い。



ロナウドは「メディアラハン」を使うので、幽鬼の種族特有スキル「憑依」で回復妨害状態にしてしまうといい。

ロナウドを引き付けよう

まずはロナウドを味方の初期配置の方へ誘い出し、ほかの敵と離れたところを集中攻撃で倒そう。ロナウドが接近してきたら「憑依」を使って、回復妨害の状態異常にし、「メディアラハン」で回復されないようにするといい。あとは「S食いしばり」を使わせないために「S先制封殺」をセットしたチームで攻撃すれば有利に戦える。このときグクマッツの「護りの盾」が邪魔になるが、グクマッツは魔力属性が弱点なので状態異常にかかりやすい。「ペトラレイ」や「パララレイ」で状態異常にし、さきに倒しておくといい。

ジョーは一気に接近して倒す

ジョーは強力な物理攻撃を使い、射程が4もある強敵だ。とくに「千烈突き」を使われると全滅のピンチに陥ることもある。まずは、接近時に「憑依」を使って射程と移動力を1にして、相手の長所を封じよう。ジョーと同じチームの悪魔は火炎属性が弱点なので、「アギダイン」や「マハラギダイン」などを使って倒し、ジョーを孤立させれば勝利は目前だ。なお、状態異常が通用するので、「パララレイ」などを使うのも有効。ジョーが使うのは物理攻撃が主体なので、麻痺すると命中率が下がって戦いやすくなる。



ジョーは物理攻撃を回避しやすくなる「みかわし」を持っているので、魔法攻撃のほうがダメージを与えやすい。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	63	人間	栗木ロナウド	891	250	反	無	ー	ー	ー	ー	吸魔、デスバウンド、メディアラハン、貫通、物理反射、二身の残影、S食いしばり
		60	鬼神	ジコクテン	772	202	ー	弱	反	吸	ー	ー	ジオダイン、絶妙打、八相発破、電撃激化、電撃吸収、勇者の精神、鬼神無双
		60	龍王	グクマッツ	755	180	ー	吸	ー	ー	反	弱	護りの盾、マハザンダイン、貫通の一撃、衝撃反射、火炎吸収、勇者の精神、龍胴固め
❷	3	60	人間	秋江譲	554	376	ー	ー	ー	ー	ー	ー	千烈突き、ペトラレイ、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、みかわし、S貫通
		58	邪神	アリオク	677	142	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	ー	弱	耐	ー	無	ー	ザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、勝利の美酒、瞬転の舞踏
❸	3	58	人間	会社員	462	231	ー	ー	ー	ー	反	ー	ニガヨモギ、ジオダイン、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃反射、五分の魔脈、S魔道結界・陽
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
❹	3	59	人間	青年	574	204	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、万魔の乱舞、勝利のチャクラ、吸収追加、攻撃全体化、Sマカラカーン
		58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
		58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
❺	3	59	人間	女性社員	468	237	吸	ー	ー	ー	ー	ー	裁きの雷火、万魔の乱舞、ディアラハン、五分の魔脈、物理吸収、食いしばり、S絶一門・物理
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
		59	女神	パールヴァティ	410	292	ー	吸	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、マハラギダイン、衝撃吸収、勝利のチャクラ、みかわし、女神の恩寵
❻	2	58	人間	学生	456	231	ー	ー	ー	ー	ー	無	メディアラハン、サマリカーム、セクシーレイ、五分の魔脈、神速の寄せ、魔力無効、S絶一門・火炎
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
		59	天使	レミエル	464	184	吸	吸	ー	耐	ー	ー	デスバウンド、メギド、物理吸収、火炎吸収、物理激化、天使の聖痕
❼	3	59	人間	チンピラ	462	148	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、アムリタ、盟主の精神、攻撃全体化、吸収追加、S狂戦士の魂
		58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
❽	3	58	人間	青年	462	152	ー	ー	ー	ー	ー	ー	貫通の一撃、デスバウンド、エクストラワン、会心激化、物理激化、S絶一門・電撃
		58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
❾	2	60	人間	会社員	580	208	ー	吸	ー	ー	ー	ー	千烈突き、アギダイン、死神の点呼、マヒ追加、グリモア、火炎吸収、Sグリモア
		58	邪神	アリオク	677	142	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、貫通の一撃、貫通、勇者の精神、混沌の息吹
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	ー	弱	耐	ー	無	ー	ザンダイン、暴れまくり、衝撃無効、衝撃激化、勝利の美酒、瞬転の舞踏

STORY
ストーリー
結実の日曜日
セプテントリオン編
LAST DAY

BATTLE

LAST DAY 12:00~12:30

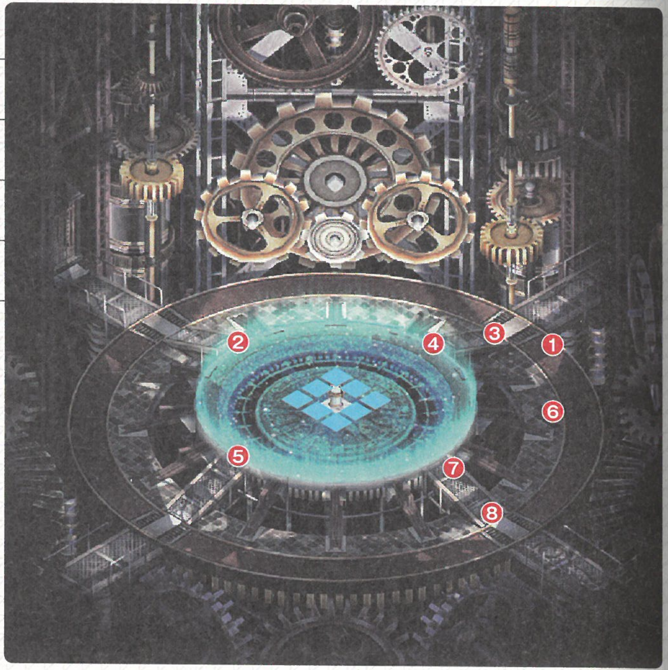
［必S8A-06］強者との決着

ポラリスの元へ向かうためにターミナルを強化した主人公たちの前に、ヤマトが姿を現わす。彼は、時間がないとばかりに問答無用で悪魔の召喚を始める。

出撃可能キャラクター一覧



大阪 新世界 強化ターミナル施設



■勝利条件
・ヤマトの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・6000EXP
・15000マッカ

INTERMISSION

バトル開始時、味方チームは敵に囲まれていて、消耗戦になりやすい。ストックの仲魔を充実させるために、主力の悪魔は悪魔全書で複数用意しておこう。ヤマトはすべての属性に耐性があるため、魔法よりも「貫通」と組み合わせた物理攻撃が有効だ。ほかには、万能属性の「メギド」や「吸魔」などを準備しておくといい。



ヤマトが持つ「真・全門耐性」はすべての属性に耐性がつく優れたスキル。最終決戦まえにクラックしておくこと。

包囲から抜け出そう

このバトルは敵に囲まれた状態からスタートする。しかもヤマトの罠により、マップの中央部の青い円のなかにいると、行動順が回ってくるたびにHPとMPにダメージを受けてしまう。まずは❷か❺の敵を倒してヤマトの罠から脱出しよう。あとは外周部で味方チームを合流させ、進行ルート上の敵を倒しながらヤマトのいる方へと進んでいけばいい。



罠は、効果範囲から全員が脱出すると解除される。以後は中央に移動してもダメージを受けることはなくなる。

ヤマトは孤立させてから攻撃

ヤマトのチームとの戦いでは、メンバーの悪魔は「勇者の精神」の効果でヤマトをかばうので、残すとヤマトにダメージを与えにくい。まずは、むらさきカガミを物理攻撃、コウモクテンを電撃属性の魔法で倒してヤマトを孤立させ、ヤマトだけになったら「貫通」をセットした物理攻撃主体のキャラクターで攻撃しよう。なお、ヤマトは「S魔道結界・陽」を持つので、MPの消費が通常の2倍になっている。魔法を使ってMPが減ったところに、「吸魔」でMP切れを狙うのも手だ。



魔法攻撃が主体の場合は、ヤマトの持つ「吸魔」でMPを奪われることもあるのでこちらも「吸魔」で対抗しよう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	-	70	人間	峰津院大和	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	無	常世の祈り、吸魔、メギドラオン、真・全門耐性、魔力無効、二身の残影、S魔道結界・陽
	3	65	幽鬼	むらさきカガミ	540	375	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、マハブフダイン、氷結激化、神速の寄せ、勇者の精神、憑依
		66	鬼神	コウモクテン	820	216	反	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、デスバウンド、貫通の一撃、超反撃、物理反射、勇者の精神、鬼神双手
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	5	61	堕天使	デカラビア	421	229	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、弱者必滅拳、エクストラワン、火炎無効、みかわし、堕天の烙印
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		63	霊鳥	スザク	552	224	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、死神の点呼、千烈突き、火炎吸収、火炎激化、封技追加、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
		62	邪龍	クエレブレ	500	174	ー	弱	反	吸	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、雷の乱舞、氷結反射、氷結激化、電撃吸収、邪念流動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	62	鬼女	ランダ	505	231	反	ー	ー	弱	耐	耐	セクシーレイ、貫通の一撃、アムリタ、物理反射、攻撃全体化、双手、慈母の献身
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		62	妖獣	スレイプニル	514	157	ー	吸	吸	弱	吸	耐	百烈突き、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、火炎吸収、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	5	65	女神	ノルン	757	382	ー	反	ー	ー	反	耐	常世の祈り、サマリカーム、護りの盾、勝利のチャクラ、五分の活泉、火炎反射、女神の恩寵
		63	霊鳥	スザク	552	224	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、死神の点呼、千烈突き、火炎吸収、火炎激化、封技追加、飛翔天駆
		63	霊鳥	スザク	552	224	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、死神の点呼、千烈突き、火炎吸収、火炎激化、封技追加、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	3	62	鬼女	ランダ	505	231	反	ー	ー	弱	耐	耐	セクシーレイ、貫通の一撃、アムリタ、物理反射、攻撃全体化、双手、慈母の献身
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	2	62	邪神	アリオク	615	77	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、火事場撃、貫通、戦神の加護、食いしばり、混沌の息吹
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足

STORY ストーリー セプテントリオン編 結実の日曜日 LAST DAY

BATTLE

LAST DAY 11:30~12:00(※)

[必S8TONR-05] 最後の刺客

ターミナルの強化を終えた主人公の前に現われた憂う者。彼は自身が死兆星のアルコルであることを明かし、最後のセプテントリオンとして一行の前に立ちはだかる。

出撃可能キャラクター一覧



※［必S8R-05］は12:00～12:30

大阪　新世界　強化ターミナル施設

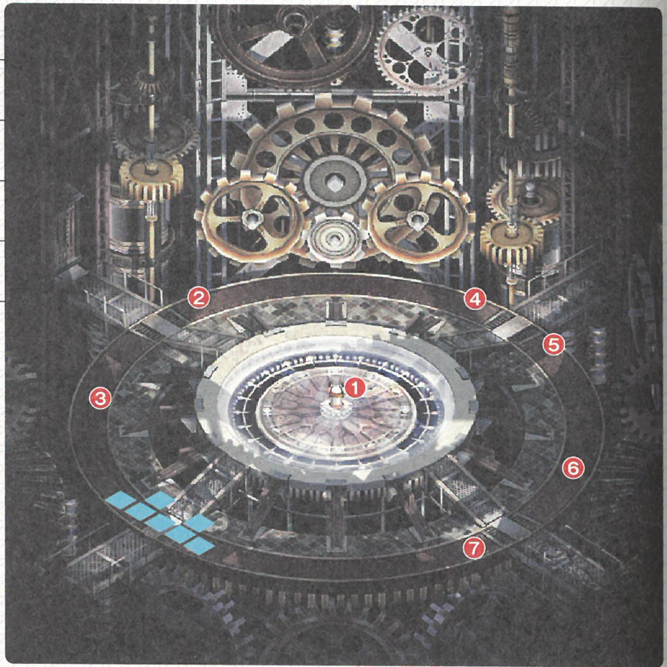
■勝利条件
・アルコルの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

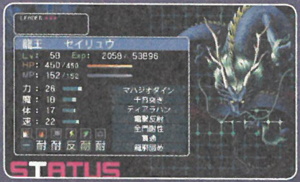
■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・6000EXP
・15000マッカ



INTERMISSION

アルコルが使う「伴星の凶兆」への対策として、状態異常回復ができるスキルを充実させる。種族特有スキルで対応できる女神を多数用意しておくと心強い。また、物理と衝撃の攻撃を反射できる仲魔がいると非常に楽だ。敵は属性反射を持つものが多いので、リーダーには全体よりも単体対象のスキルをセットしよう。



物理攻撃で戦うならば「貫通」や「貫通の一撃」さえあれば、初期形態時のアルコルにもダメージを与えられる。

攻撃するまえに耐性を確認

このバトルに出てくる悪魔は弱点が多いが、吸収や反射される属性も多い。どれか1体の弱点を突こうとするとほかの悪魔に吸収されたり、反射されて予期せぬダメージを受ける恐れがあるため、不用意な広範囲攻撃は厳禁だ。移動や攻撃をするまえに敵の弱点をしっかり確認し、確実にダメージを与えられるチームで攻撃を仕掛けるようにしよう。



物理攻撃を得意とするチームは、コウモクテンの「超反撃」と「攻撃全体化」による強烈な反撃ダメージに注意。

アルコルは反射で自爆を誘う

アルコルの初期形態は、「真・全門耐性」で守りを硬くし、「伴星の凶兆」の追加ダメージで堅実に戦うタイプ。形態変化時は「パワーチャージ」から「デスバウンド」という攻撃的な戦い方をする。形態変化時の威力を2倍にして反撃する「混沌の波動」は一見脅威的だが、反撃は攻撃時と同じ属性になる。物理や衝撃属性の攻撃を仕掛け、敵の反撃を反射すれば弱点を突けるので、チーム全員が物理か衝撃を反射できるようにしておけば安全に戦うことが可能だ。



「千烈突き」で攻撃して、それに対する「混沌の波動」を全員で反射すれば、1回の戦闘で敵のHPを半分は奪える。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	70	輔星	アルコル	???	???	無	耐	耐	耐	吸	無	伴星の凶兆、マハザンダイン、裁きの雷火、真・全門耐性、勝利の美酒、龍の眼光、輔星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		62	妖獣	スレイプニル	514	157	ー	吸	吸	弱	吸	耐	百烈突き、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、火炎吸収、妖光一閃
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	無	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、デスバウンド、貫通の一撃、超反撃、攻撃全体化、火炎無効、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	2	62	邪神	アリオク	615	77	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、火事場撃、貫通、戦神の加護、食いしばり、混沌の息吹
		64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		62	邪龍	クエレブレ	500	174	ー	弱	反	吸	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、雷の乱舞、氷結反射、氷結激化、電撃吸収、邪念流動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	62	鬼女	ランダ	505	231	反	ー	ー	弱	耐	耐	セクシーレイ、貫通の一撃、アムリタ、物理反射、攻撃全体化、双手、慈母の献身
		61	堕天使	デカラビア	421	229	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、弱者必滅拳、エクストラワン、火炎無効、みかわし、堕天の烙印
		63	龍王	グクマッツ	727	84	吸	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ディアラハン、渾身の一撃、衝撃反射、猛反撃、物理吸収、龍胴固め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

LAST DAY 12:30(※)

[必S8TONR-06][必S8A-07] 自由の/正しき/まだ見ぬ/新しき/夢見た明日へ①

ターミナルを起動し、ついにポラリスと対面した主人公たち。尊大な世界の管理者ポラリスを相手にした、最後の試練が始まろうとしていた。

出撃可能キャラクター一覧



※[必S8A-07]と[必S8R-06]は12:30～13:00

アーカーシャ層



■勝利条件
- ポラリスの撃破

■敗北条件
- アル・サタクの死亡
- 主人公たち人間の全滅（アルコルルートのみ）
- 主人公たちの全滅（アルコルルート以外）

■出撃条件
- アル・サタクの出撃（アルコルルートのみ）

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い❷～❽が出現し続ける

■クリアボーナス
- なし

INTERMISSION

ポラリスとの3連戦の最初のバトル。これ以降、悪魔の合体やデビオクは利用できない。ストックに主力と同等の悪魔を大量に用意しておき、いつでも交代できるようにしておくこと。つぎの2戦目は、東京ルートはP240、大阪ルートはP242、名古屋ルートはP244、アルコルルートはP246、回帰ルートはP248を参照。



2戦目のサタクは、敵に対して反撃しかできなくなるので、仲魔も含めて回復スキルを多めに用意しておこう。

STORY ストーリー 結実の日曜日 セプテントリオン編 LAST DAY

ポラリス守護を倒しつつ進もう

ポラリスは、種族特有スキル「北極星の証」の効果により射程が無限なので、どこにいても「天の裁定」で攻撃してくる。この攻撃は万能属性で複数回攻撃してくる危険なスキルだが、ポラリス守護を1体倒すたびに攻撃回数が1ずつ減少する。ポラリス守護の撃破を優先しながらポラリスを目指し、進んでいこう。

なお、ポラリス守護は時間経過とともに復活する。後方に1チーム待機させておいて、復活したポラリス守護を倒す役目を任せるといい。



ポラリス守護はそれぞれ弱点が異なる。まずは弱点属性の攻撃ができるチームで、手分けして撃破していこう。

耐性を消してポラリスを攻撃

初期状態のポラリスは、万能属性以外の属性ではダメージを与えられない。ただし、ポラリス守護を倒すとそれぞれに対応した属性防御が消えるので、ポラリス守護を倒しつつ属性防御の消えた属性でダメージを与えていこう。また、万能属性の攻撃の場合はダメージを与えることが可能だが、「耐万能」の効果で威力が減少してしまう。❹のポラリス守護を倒せば「耐万能」のスキルが消えるので、万能属性で攻撃する場合はさきに倒しておくといい。

なお、ポラリスのHPが30%を切るとこのバトルは終了し、次の段階へと進む。HPやMPは回復しないので、回復や仲魔の交代などはそのまえに済ませよう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	万	スキル
❶	0	75	北極星	ポラリス	???	???	反	吸	吸	吸	吸	無	天の裁定、マハブフダイン、ジオダイン、耐万能、勝利の雄叫び、毒追加、北極星の証
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
❷	4	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	–	–	弱	吸	無	マハザンダイン、ザンダイン、衝撃吸収、衝撃激化、星の門
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
❸	4	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	–	弱	吸	–	無	マハジオダイン、ジオダイン、電撃吸収、電撃激化、星の門
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
❹	4	64	SPT	ポラリス守護	672	720	弱	–	–	–	–	無	メギドラオン、吸魔、耐万能、星の門
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
❺	4	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	弱	吸	–	–	無	マハブフダイン、ブフダイン、氷結吸収、氷結激化、星の門
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
❻	4	64	SPT	ポラリス守護	672	720	耐	吸	–	–	弱	無	マハラギダイン、アギダイン、火炎吸収、火炎激化、星の門
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
❼	4	64	SPT	ポラリス守護	704	656	吸	–	–	–	–	無	火事場吸血、マカラカーン、勝利の雄叫び、超反撃、星の門
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
❽	4	64	SPT	ポラリス守護	704	656	反	–	–	–	–	無	デスバウンド、貫通の一撃、物理反射、物理激化、星の門
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

STORY ストーリー 結実の日曜日 セプテントリオン編 LAST DAY

BATTLE

LAST DAY 12:30

[必S8T-06] 自由の明日へ②

戦いのさなか、ポラリスはみずからに挑んでくる人間たちの心の拠り所が主人公にあることを悟る。人類の希望の光を消すため、ポラリスは主人公に狙いを定める。

出撃可能キャラクター一覧



アーカーシャ層

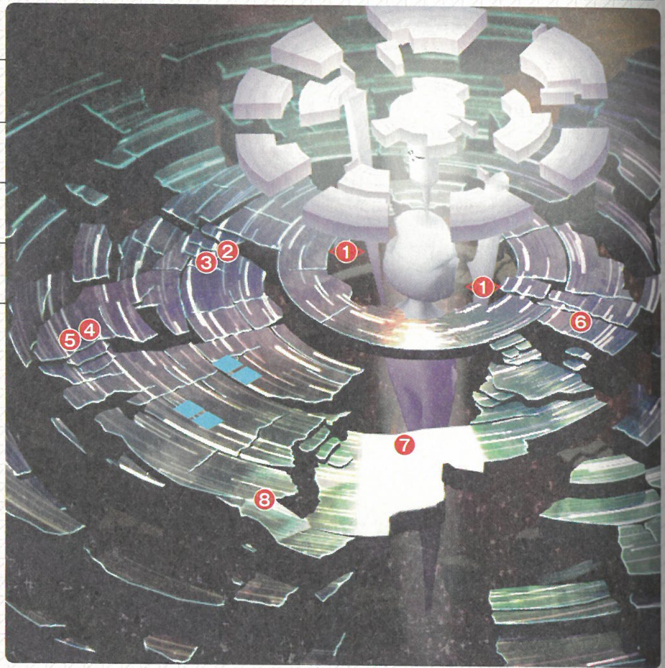
■勝利条件
・ポラリスの撃破

■敗北条件
・主人公の死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・なし



INTERMISSION

自由の明日へ①から連戦となる。HPやMPなど、各キャラクターの状態は回復しないので、バトルが始まったらまずは回復を優先しよう。出現する敵はいずれもレベルが高く、普通に戦うと強力な相手だが、基本的に何らかの弱点属性を持っている。敵の能力をチェックし、仲魔の入れ替えも含め、効率的に敵を撃破できるよう準備すること。



敵のレベルは高いが、じつは弱点も多い。仲魔をこまめに入れ替えるだけでも、十分に対応することができる。

STORY ストーリー セプテントリオン編 結実の日曜日 LAST DAY

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

すべての敵と戦う必要はない

ポラリスを含め、敵はいずれも主人公を狙ってくる。集中攻撃を受けるとひとたまりもないので、主人公を守りながら、戦力をひとまとめにして進んでいこう。

なお、ポラリスは射程が無限でどこからでも主人公を攻撃してくるうえに、戦闘終了ごとにHPとMPを大幅に回復する。長期戦になると勝ち目がなくなるので、すばやくポラリスに近づき、強力なスキルで短期決戦を挑むといい。つぎの3戦目はP250を参照。



1戦目で「勝利の雄叫び」を消していないと戦闘後にHPを回復されてしまう。戦闘回数は少なくすること。

進軍時は左側のルートをとる

ポラリスへのルートは、右と左のふたつがある。右のルートは敵の数が少ないが、ポラリスに到達するまでに長い距離を移動しなくてはならない。途中の敵も強く、ここで時間を取られるとポラリスの攻撃にさらされるだけでなく、左の部隊にも追いつかれてしまう。②と③のチームをすばやく倒して、左のルートからポラリスに向かったほうが安全だ。



マップ上では右側が手薄に見えるが、こちらには「千烈突き」が脅威のレベル77のタイホウなど強敵がひしめく。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	75	北極星	ポラリス※	???	???	耐	–	–	–	–	無	天の裁定、マハブフダイン、ジオダイン、毒追加、北極星の証
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	–	–	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	–	弱	耐	耐	–	–	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	–	弱	耐	耐	–	–	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	–	–	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	–	吸	弱	–	–	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	–	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	–	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	–	弱	–	反	–	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	–	弱	–	反	–	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	–	–	–	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	–	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		66	鬼女	アナト	726	288	–	無	弱	–	–	–	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	–	耐	–	–	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	5	61	魔王	ロキ	498	184	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン、全門耐性、覇王の密約
		66	魔獣	フェンリル	546	178	–	吸	耐	耐	–	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
		77	霊鳥	タイホウ	547	269	耐	弱	–	–	無	–	メディアラハン、千烈突き、勝利の美酒、貫通、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	–	–	–	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	–	吸	弱	–	–	–	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	–	吸	弱	–	–	–	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

※❶のポラリスの属性の防御相性とスキルは1戦目終了時と同じものになる

STORY ストーリー セプテントリオン編 結実の日曜日 LAST DAY

BATTLE

LAST DAY 12:30

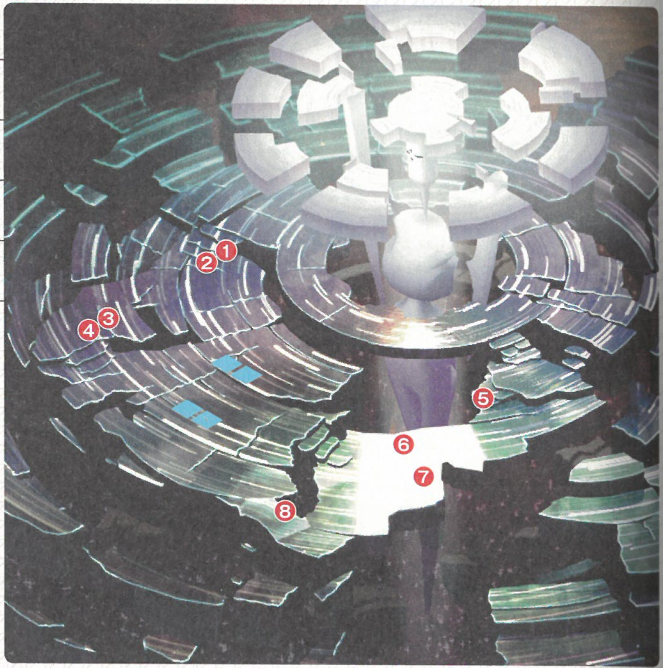
[必S80-06] 正しき明日へ②

ポラリスが覚悟を見極めるために出した試練を乗り越えた主人公たち。しかし、ポラリスは実力主義を目指すための新たな試練を出してきたのだった。

出撃可能キャラクター一覧



アーカーシャ層



■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・なし

INTERMISSION

このバトルは[必S80-06]の2戦目。バトルの準備ができず連戦となるためHPやMP、戦闘不能状態など、まえの戦い終了時と同じになっている。さらに初期配置位置も前回決めたチーム編成画面の順で決まっていて、敵の配置に合わせて変更することができない。まずは敵の編成や所持スキルをチェックしておこう。



瀕死の状態で始まることもある。攻撃するまえに「ディアラハン」などでHPを十分に回復しておくように。

左側の敵から攻めよう

敵はこちらを囲むように出現する。右側の敵は数が多いうえ、レベルが高くて厄介なタイホウのいる❻のヴリトラのチームがいる。さらに、道が狭くなっているため敵と1対1での戦いを強いられ、始めに右側へ進軍するのはリスクが高い。まずは右側の敵から距離を取りつつ、左へ進んで❸のガネーシャ、❹のヴリトラのチームへ攻撃を仕掛けていくこと。



❻のチームは「邪念流動」と「飛翔天駆」の効果で7マス先まで攻撃できる。8マス以上離れるように調整しよう。

なるべくMPを温存する

左側にいる❸と❹のチームを倒したあとは、厄介な❻のチームに攻撃を仕掛ける。レベルが高いタイホウは、強力な「千烈突き」やHPを回復する「メディアラハン」を使ってくる厄介な敵だ。攻撃されない8マス以上離れた位置で待機して、近づいてきたところを弱点の火炎属性で攻めよう。タイホウ以外の敵は脅威にはならないので普段どおりに戦えばいい。敵を全滅させるとそのまま最後の3戦目(→P252)に移行するため、MPを使い切らないように心掛けながら戦おう。



すべての属性に耐性を持つロキには、万能属性のスキルまたは「貫通」が付いた物理攻撃で攻めるといい。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
❷	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
❸	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
❹	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
❺	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❻	5	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		77	霊鳥	タイホウ	547	269	耐	弱	ー	ー	無	ー	メディアラハン、千烈突き、勝利の美酒、貫通、飛翔天駆
		68	幻魔	ヤリーロ	529	222	吸	ー	吸	弱	ー	ー	万魔の一撃、ブフダイン、勝利の美酒、氷結吸収、真・夢幻の具足
❼	3	61	魔王	ロキ	498	184	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン、全門耐性、覇王の密約
		66	魔獣	フェンリル	546	178	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
❽	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		66	鬼女	アナト	726	288	ー	無	弱	ー	ー	ー	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	ー	耐	ー	ー	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵

BATTLE

LAST DAY 12:30

［必S8N-06］まだ見ぬ明日へ②

ポラリスは主人公たちの前に召喚アプリを持たない人間を召喚した。平等主義への覚悟を示すため、一行は戦う力を持たない者を守りながらの戦いに臨む。

出撃可能キャラクター一覧



アーカーシャ層

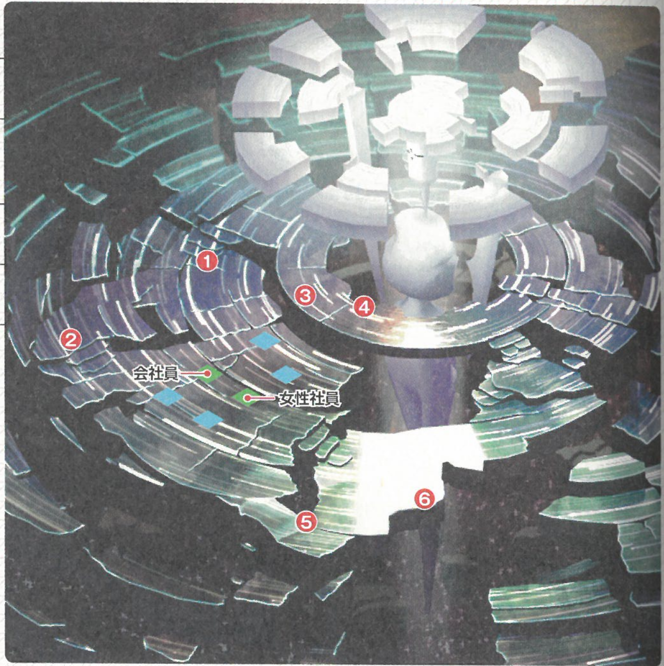
■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・力なき者の死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・なし



INTERMISSION

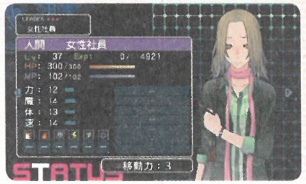
ポラリス戦における連戦ではひとつまえの戦いの終了時の状態を引き継いでいる。事前にHPを回復しておくなどすれば、つぎの戦いで有利になるので、あらかじめ体勢の立て直しを計っておこう。なお、2戦目以降の初期配置は自動的に決まる。敵と味方チームの相性を考え、最初の行動でどちらへ向かうかをしっかりと考えておこう。



ここでの戦いでは行動順を無駄にするのを避けること。敵の能力を確認し、仲魔を入れ替えながら戦おう。

力なき者の防衛が最優先

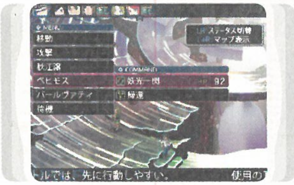
NPC2体はレベルが低いうえに耐性もスキルもなく、攻撃を受けたらまず生き残れない。あまり離れすぎるといざというときに近づいてくる敵に対応できなくなるので、味方キャラクターは必ずNPCの近くで行動終了するようにしておこう。敵の移動を遅らせるため、移動力をダウンさせる邪鬼や幽鬼の種族特有スキルが最大限に活かせるバトルでもある。



NPCのHPは300台、能力も全体的に低い。攻撃された場合、生き残ることはまず不可能と考えよう。

敵チームの優先順位を決めておく

NPCを守りきるには、近づかれるまえに確実に敵を殲滅していかなければならない。なかでもガネーシャがいる❹と❺は「真・夢幻の具足」によって最短距離を進んでくるので早めに撃破しておく必要がある。ヴリトラがいる❷は「邪念流動」があり、危険。遠距離攻撃を防ぐためにいちばん近くに配置されたチームで倒しに行くか、仲魔を邪鬼か幽鬼に入れ替えて❷の移動力を下げておこう。つぎの3戦目はP252を参照。



左上に配置されたチームは、グレンデルの「邪念呪縛」の効果を消すため、仲魔を妖獣に入れ替えておくといい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	―	弱	―	反	―	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❷	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	―	―	―	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
❸	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	―	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		66	鬼女	アナト	726	288	―	無	弱	―	―	―	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	―	耐	―	―	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
❹	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	魔獣	フェンリル	546	178	―	吸	耐	耐	―	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
❺	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	―	―	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	―	吸	弱	―	―	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	―	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
❻	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	―	―	―	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	―	吸	弱	―	―	―	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

STORY ストーリー 結実の日曜日 セプテントリオン編 LAST DAY

BATTLE

LAST DAY 12:30~13:00

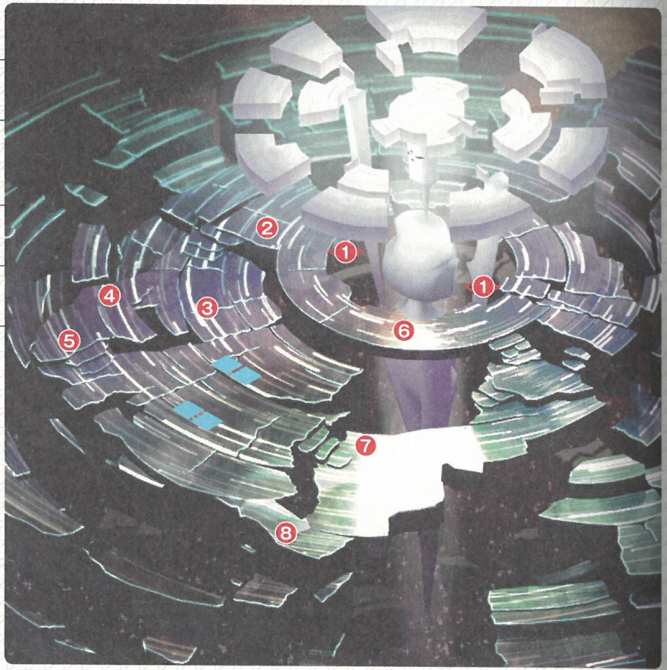
[必S8A-07] 新しき明日へ②

余力を隠し持っていたポラリスはその姿を変え、サダクの動きを封じてしまう。主人公たちは不利な状況で戦いを強いられることになる。

出撃可能キャラクター一覧



アーカーシャ層



■勝利条件
- ポラリスの撃破

■敗北条件
- アル・サダクの死亡
- 主人公たち人間の全滅

■出撃条件
- アルサダクの出撃

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- なし

INTERMISSION

新しき明日へ①から続く2戦目となる。途中でチームの編成はできず、同じメンバーで戦ううえ、バトル開始まえにサダクがポラリスの妨害で行動不能になり、彼を守りつつ悪魔を倒さなければならない。HPやMPの減っている仲魔がいる場合は、敵がまだ離れている最初の行動順でストックにいる仲魔と交代させ、戦いに備えよう。



サダクは首だけを地上に出した状態になる。自分から行動はできないが、攻撃を受ければ反撃だけは可能だ。

周囲の悪魔へ先制攻撃

周囲を悪魔に囲まれた状態でスタートする。敵はサダクを優先的に狙うため、近づかれるまえに倒しておくこと。敵には物理属性を無効化したり反射する敵がいないので、物理攻撃主体で戦うといい。サダクの周囲で敵を待ち受けるなら、移動後に攻撃できる位置にいる敵へは積極的に攻撃を仕掛け、EXTRA TURNを獲得しやすくしよう。サダクは行動こそできないが、攻撃を受ければ反撃は可能。ガードや回復に専念すれば、そう簡単に倒される心配はない。



サダクはガードに徹するのが基本だが、HPに余裕があって敵の弱点を突けそうならば、反撃するのもいい。

つぎの戦いの準備を進めよう

敵が残り1～2チームになったら、いよいよポラリスを倒しに向かう。味方と同じく、ポラリスもまえのバトルの状態を引き継いでいるためHPが減少している。戦力を整えて挑めば、1チームでも倒すことは十分に可能だ。残ったチームは死亡した悪魔に「リカーム」を使ったり、ストックの悪魔を召喚するなど、つぎの戦い(→P250)に備えて準備を始めよう。



ポラリスは弱体化したままだが、物理属性に耐性を持ち、魔力属性も無効なので、それ以外の属性で攻撃しよう。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	万能	スキル
1	0	75	北極星	ポラリス※	???	???	耐	ー	ー	ー	ー	無	天の裁定、マハブフダイン、ジオダイン、毒追加、北極星の証
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
		65	妖獣	ベヒモス	752	60	ー	弱	耐	耐	ー	ー	捨身の一撃、デスバウンド、攻撃全体化、戦神の加護、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	ー	吸	弱	ー	ー	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	5	61	魔王	ロキ	498	184	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン、全門耐性、覇王の密約
		66	魔獣	フェンリル	546	178	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、マハラギダイン、双手、毒追加、マヒ追加、跳躍自在
		77	霊鳥	タイホウ	547	269	耐	弱	ー	ー	無	ー	メディアラハン、千烈突き、勝利の美酒、貫通、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		66	鬼女	アナト	726	288	ー	無	弱	ー	ー	ー	リカームロス、火事場吸血、マハザンダイン、食いしばり、五分の活泉、慈母の献身
		64	女神	ノルン	400	329	ー	耐	ー	ー	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	ー	ー	ー	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

※属性の防御相性とスキルは1戦目終了時と同じものになる

BATTLE

LAST DAY 12:30~13:00

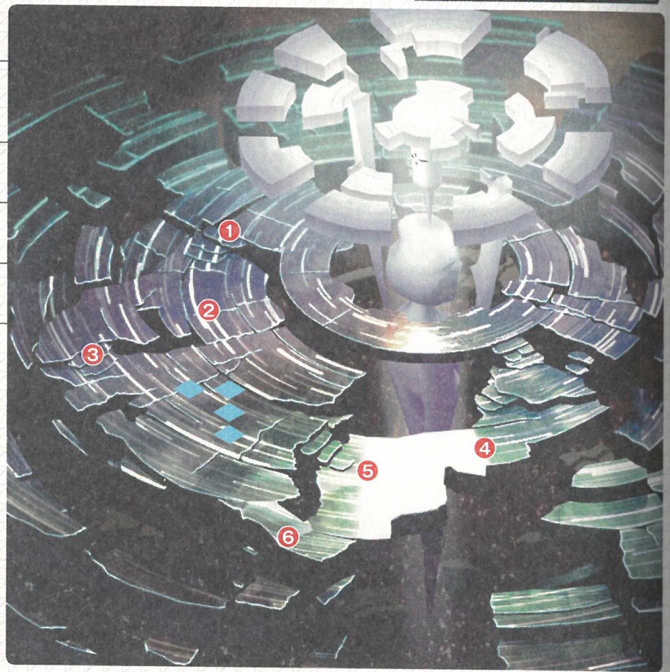
[必S8R-06] 夢見た明日へ②

過去の過ちは繰り返さないと主張する主人公たちに対し、ポラリスは試練を課す。彼の呼び出した過去の自分たちと対峙し、その過ちを正すのだ。

出撃可能キャラクター一覧



アーカーシャ層



■勝利条件
・すべての敵対者の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・なし

INTERMISSION

夢見た明日へ①から、引き続きこのバトルに突入する。配置も決まっており、HPやMPの残量はそのまま引き継ぐため、まずは敵と距離をとって回復に専念するといい。敵のなかにはチーム編成が1体のものと3体のものがいるので、まずはどの敵から倒すか計画を立て、回復と平行して仲間の入れ替えを行なっておこう。



敵の能力のチェックも怠らないように。とくに弱点属性の確認は、今後の戦いのプランを考えるうえで外せない。

味方のときと能力は違う

ここで戦うことになる相手は、運命に対して悲観的になっている過去の弱気な自分たち。いずれもレベルが高い強敵なので、能力をしっかりチェックして弱点を突いた戦いを心がけよう。このときとくに注意すべき点は、それぞれの敵は、味方のときと大きく能力が異なっていることだ。たとえばジュンゴは、本来「力」のみが極端に高いキャラクターだが、敵のジュンゴはいずれの能力も平均的に高い。ほかのキャラクターも同様で、とくに「速」は敵のほうが全般的に高くなっているため、戦闘時に先手を取られる恐れがある。戦う際はイニシアチブ効果を得るためにも可能な限りこちらから攻撃を仕掛けていくこと。

まずは1体の敵を狙おう

戦闘する回数が増えるほど行動順が遅れてしまうので、まずは敵のチーム数を減らすことを念頭において戦おう。狙いはイオ、ケイタ、ヤマトの3人で、それぞれ1体しかいないので、弱点属性を突いた乱舞系のスキルが非常に効果的だ。また、ヤマト以外の敵に対しては、「貫通」があれば物理スキルが通用するので、「百烈突き」なども有効。イオ、ケイタ、ヤマトを倒したら、残る敵に対して味方の複数チームで集中攻撃を仕掛けていこう。つぎの3戦目はP250を参照。



弱点属性さえ突ければ、レベル差があってもそれほど苦労せず倒せる。敵に合わせて仲魔を入れ替えて戦おう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	67	人間	志島大地	???	???	耐	吸	弱	耐	耐	ー	渾身の一撃、百烈突き、なぎ払い、物理強化、超反撃
		66	人間	鳥居純吾	???	???	耐	耐	耐	弱	反	弱	貫通の一撃、パワーチャージ、物理激化、戦神の加護、会心激化
		66	人間	九条緋那子	???	???	耐	弱	吸	耐	耐	無	セクシーレイ、護りの盾、メディアラハン、マヒ追加、みかわし
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	4	67	人間	迫真琴	???	???	無	弱	反	耐	耐	耐	ブフダイン、テトラカーン、リカーム、氷結激化、猛反撃
		66	人間	菅野史	???	???	耐	弱	反	耐	耐	無	マハブフダイン、ギガジャマ、氷結激化、耐状態異常
		66	人間	柳谷乙女	???	???	弱	耐	耐	無	耐	無	マハザンダイン、サマリカーム、常世の祈り、衝撃激化、吸収追加
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	4	70	人間	新田維緒	???	???	耐	耐	耐	反	弱	無	マハジオダイン、メギド、ディアラハン、電撃激化、五分の魔脈
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	4	67	人間	栗木ロナウド	???	???	吸	無	耐	弱	弱	無	八相発破、マハラギダイン、万魔の乱舞、物理強化、エクストラワン、盟主の精神
		66	人間	秋江譲	???	???	耐	耐	耐	弱	吸	無	千烈突き、ニガヨモギ、グリモア、毒追加
		66	人間	伴亜衣梨	???	???	耐	弱	弱	無	無	耐	裁きの雷火、マリンカリン、マカラカーン、双手、エクスガード、勝利のチャクラ
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	4	70	人間	峰津院大和	???	???	反	耐	耐	耐	耐	無	吸魔、ペトラレイ、弱者必滅拳、石化追加、攻撃全体化、二身の残影
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	4	70	人間	和久井啓太	???	???	無	反	弱	耐	耐	弱	デスバウンド、絶妙打、物理激化、物理強化、物理鋭化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

LAST DAY 12:30~13:00(※)

「必S8TR-06」[必S8A-07] 自由の/新しき/夢見た明日へ③

ついに真の姿を現した管理者ポラリス。無に浸食されつつある世界を救い未来を得るために、主人公たちの生死を懸けた正真正銘最後の戦いが始まる。

出撃可能キャラクター一覧



※ [必S8A-07]と[必S8R-06]は12:30～13:00

アーカーシャ層

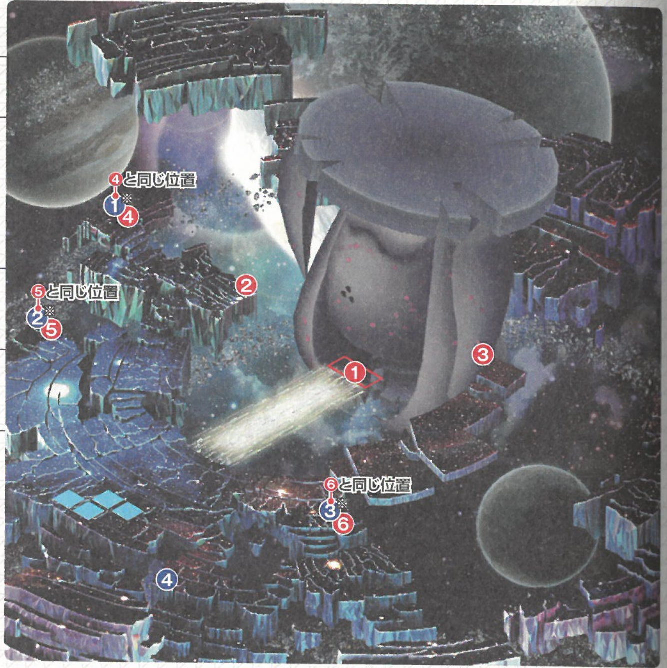
■勝利条件
・ポラリスの撃破

■敗北条件
・アル・サタクの死亡
・主人公たち人間の全滅（アルコルルートのみ）
・主人公たちの全滅（アルコルルート以外）

■出撃条件
・アル・サタクの出撃（アルコルルートのみ）

■増援出現条件
・敵の減少に伴い出現（❶～❹）

■クリアボーナス
・なし



INTERMISSION

東京ルート、アルコルルート、回帰ルートの最終決戦となるバトル。なお、ポラリスBとポラリスAbの先制発動スキルが変化している以外は、大阪ルートや名古屋ルートの最終バトルと敵の構成は同じ。スタート直後は敵が離れた位置にいるので、安全なうちにHPの回復や悪魔の召喚や帰還を終わらせてから、ポラリスへと挑もう。



ポラリスAは耐性が魔力属性以外にない。どんな属性でもいいので、一番強力な攻撃を叩き込もう。

STORY ストーリー セプテントリオン編 結実の日曜日 LAST DAY

さきにポラリスBとAbを倒そう

ポラリスは部位が3ヵ所あり、ポラリスBは物理攻撃主体で射程が無限。ポラリスAbは遠距離攻撃こそできないが増援の悪魔を召喚する役割がある。残るポラリスAが本体で、これを倒すとクリアとなる。

まずは、2チームずつで手分けしてポラリスBとポラリスAbを倒しに向かおう。ただし、ポラリスBとポラリスAbは、たとえ倒しても時間経過でポラリスAが使う「天の配剤」の効果で生き返るため、それぞれ近くに味方を1チームずつ残しておき、生き返ると同時に攻撃できるようにしておくといい。

ポラリスAは添付を利用して攻撃

ポラリスBとポラリスAbを倒すと、ポラリスAは2回行動やDOUBLE EXTRAが使えなくなって弱体化するため攻撃チャンスとなる。ポラリスAは前方2マスの幅で射程無限の「スーパーノヴァ」を使うので、集団でポラリスAの前に立つのは危険。攻撃する際は1～2チーム程度が進み、全滅のリスクを減らそう。もし、ポラリスAに挑むチームの悪魔が死亡した場合は、ほかのチームから添付で仲魔を送って対処するといい。添付は、召喚のように自分のターンが回ってこなくても補充できるので非常に有効だ。



ポラリスBとポラリスAbを倒すと、ポラリスAが回転し始める。これが弱体化の合図なので一気に攻めよう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	疾風	万能	スキル
❶	0	75	北極星	ポラリスA	???	???	－	－	－	－	－	無	スーパーノヴァ、ケフェイド、メギドラオン、天の配剤、貫通、封技追加、天の玉座
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
❷	0	70	北極星	ポラリスB	???	???	吸	－	反	反	－	無	デスバウンド、貫通の一撃、千烈突き、戦神の加護、超反撃、攻撃全体化、摂理の矛
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
❸	0	70	北極星	ポラリスAb	???	???	－	無	－	耐	吸	無	ペトラレイ、テトラカーン、マハザンダイン、グリモア、勝利のチャクラ、衝撃激化、摂理の盾
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
❹	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	－	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	－	弱	－	反	－	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	－	弱	－	反	－	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❺	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	－	－	－	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
❻	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	－	－	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	－	吸	弱	－	－	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	－	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
①	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	－	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	－	弱	－	反	－	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	－	弱	－	反	－	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
②	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	－	－	－	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
③	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	－	－	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	－	吸	弱	－	－	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	－	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
④	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	－	－	－	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	－	吸	弱	－	－	－	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	－	吸	弱	－	－	－	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

STORY ストーリー セプテントリオン編 結実の日曜日 LAST DAY

BATTLE

LAST DAY 12:30

[必S8ON-06]
正しき/まだ見ぬ明日へ③

ついに全力を出してきたポラリス。しかし、理想の世界の実現のために戦う主人公たちは、この強大な敵を前にしてもひるむことなく立ち向かっていく。

出撃可能キャラクター一覧



アーカーシャ層

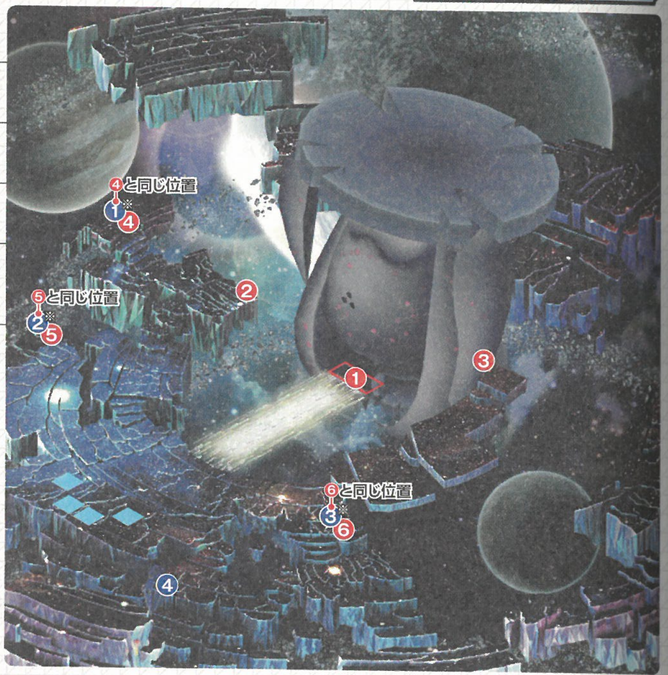
■勝利条件
・ポラリスの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・敵の減少に伴い出現（❶〜❹）

■クリアボーナス
・なし



INTERMISSION

3戦目ではいきなり敵の行動からスタートするので、HPが減ったままの状態で2戦目を終えると、3戦目が始まってすぐに1チーム失ってしまうことになりかねない。最初に行動するポラリスBは物理特化なので、事前に物理に耐性のある仲魔に入れ替えておくと生存率が上がる。攻撃を受けたらしっかりと回復し、改めて戦いに臨もう。



どれだけ余力を残せているかがカギ。堕天使の種族特有スキルなど、消費なしで回復できるスキルを活用しよう。

まずはポラリスBとポラリスAbから

ポラリスBとポラリスAbはそれぞれ本体を補助する種族特有スキルを持っている。ポラリスAを弱体化させるだけでなく、ポラリスAbの増援やポラリスBの強力な攻撃を防ぐためにも、この2体をさきに倒そう。ポラリスBには物理を無効または吸収できるチームを当てておくといい。こちらからの攻撃は火炎か衝撃しかダメージを与えられないので、ポラリスBと戦うチームのスキルはしっかりと吟味しておこう。ポラリスAbには物理攻撃が強いチームをぶつけるのがベストだが、「テトラカーン」があるので「速」にも注意。

なお、ポラリスBとポラリスAbを倒してもポラリスAが定期的に復活させるので、ポラリスBやポラリスAbと戦うチームは戦闘に勝ってもその場で待機し、復活し次第、再度倒そう。

ポラリスAにすべての力をぶつける

ポラリスAは魔力属性以外には耐性も弱点もないので、ポラリスAと戦うチームは敵に与えるダメージを最優先に考え、とにかく威力の高いスキルで積極的に攻めていこう。ポラリスAの「スーパーノヴァ」は強力な範囲攻撃ではあるが、「巨星圧縮」を使った次のターンにしか撃ってこない。妖獣や霊鳥がいれば、ポラリスAと戦いつつも発射まえに射程外に退避できるので、「スーパーノヴァ」はさほど脅威にはならない。



ポラリスAbやポラリスBの近くに待機しているチームでも、「邪念流動」を使えばポラリスAに攻撃できる。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	75	北極星	ポラリスA	???	???	–	–	–	–	–	無	スーパーノヴァ、ケフェイド、メギドラオン、天の配剤、貫通、封技追加、天の玉座
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	0	70	北極星	ポラリスB	???	???	吸	–	反	反	–	無	デスバウンド、貫通の一撃、千烈突き、戦神の加護、超反撃、攻撃全体化、天の矛
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	0	70	北極星	ポラリスAb	???	???	–	無	–	耐	吸	無	ペトラレイ、テトラカーン、マハザンダイン、グリモア、勝利のチャクラ、衝撃激化、天の盾
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
4	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	–	–	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	–	吸	弱	–	–	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	–	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
5	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	–	–	–	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
6	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	–	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	–	弱	–	反	–	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	–	弱	–	反	–	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❶	3	61	幻魔	ガネーシャ	522	205	–	–	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
		66	龍王	ヤマタノオロチ	662	118	–	吸	弱	–	–	耐	八相発破、渾身の一撃、火炎吸収、超反撃、貫通、龍胴固め
		62	妖精	オベロン	448	275	–	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の粉
❷	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	–	–	–	吸	弱	耐	マハジオダイン、テトラカーン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
❸	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	–	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	–	弱	–	反	–	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	–	弱	–	反	–	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
❹	5	64	鬼神	コウモクテン	696	162	–	–	–	弱	反	耐	マハザンダイン、超反撃、鬼神無双
		62	霊鳥	スザク	446	221	–	吸	弱	–	–	–	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	–	吸	弱	–	–	–	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆

FREE BATTLE [FS8-A] フリーバトルA

LAST DAY 10:00~13:00(※)

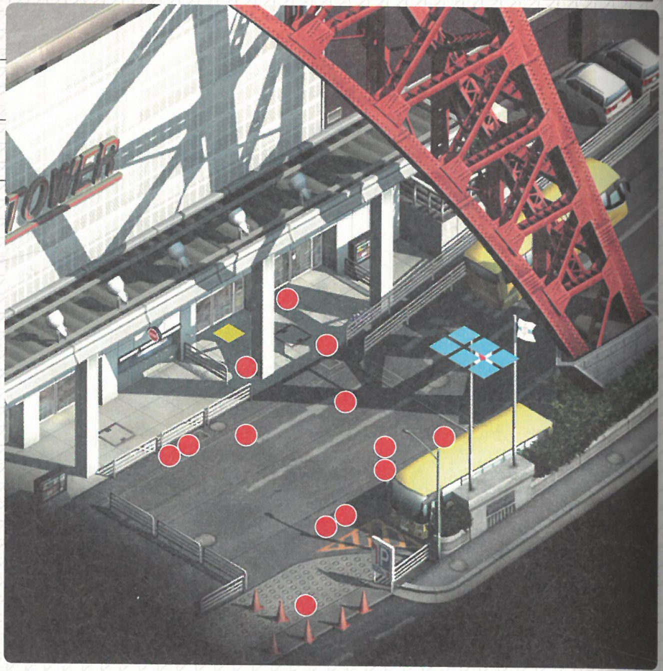
※ 東京ルートは10:00～12:30

東京　港区　東京タワー

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

PORTABLE MEMORY[携帯用メモリー]

S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、マハジオダイン、裁きの雷火、テトラカーン、メディアラハン、マハブフダイン、攻撃全体化、マハラギダイン、メギド、マハザンダイン、電撃吸収、衝撃吸収、火炎吸収、物理反射、S会心の予言、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sテトラカーン、Sマカラカーン、S狂戦士の魂、S先制封殺、S技巧開眼、氷結吸収、サマリカーム、常世の祈り、S常世の祈り、3125マッカ

FREE BATTLE [FS8-B] フリーバトルB

LAST DAY 10:00~13:00(※)

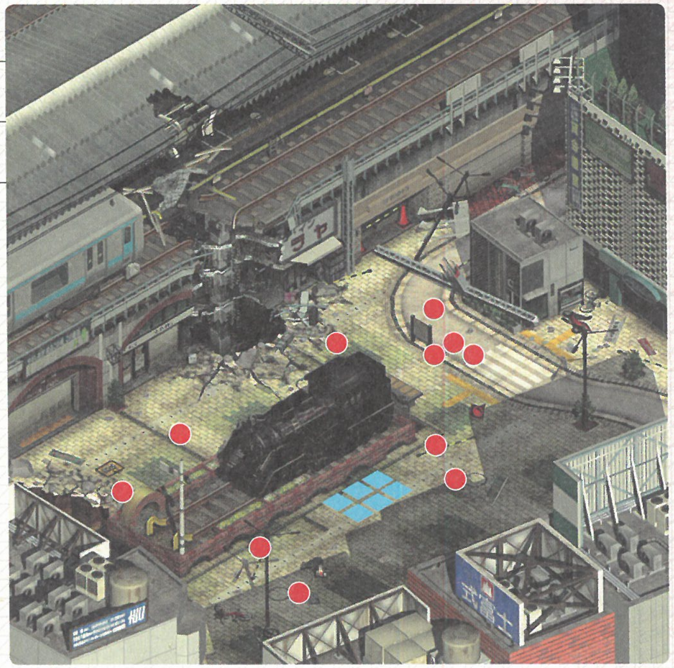
※ 東京ルートは10:00～12:30

東京　新橋　SL広場

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

FREE BATTLE [FS8-C] フリーバトルC

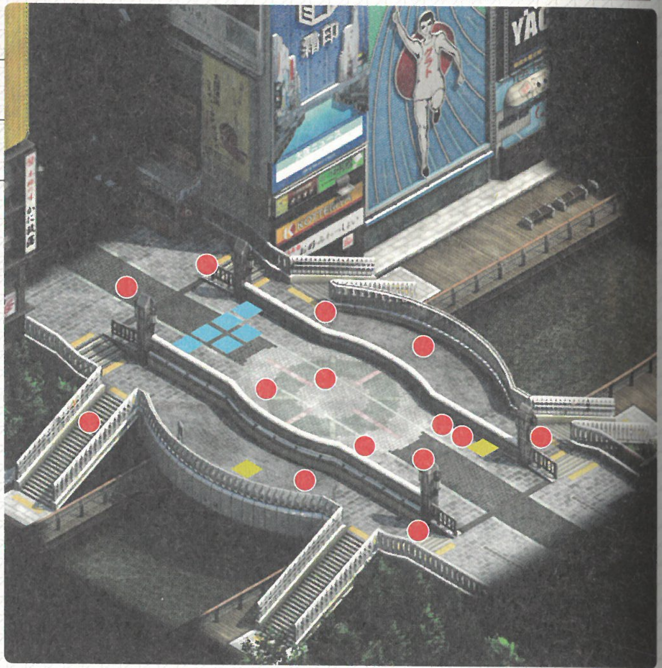
LAST DAY 10:00~12:30

大阪 なんば 戎橋

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ



ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

PORTABLE MEMORY[携帯用メモリー]

S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、マハジオダイン、裁きの雷火、テトラカーン、メディアラハン、マハブフダイン、攻撃全体化、マハラギダイン、メギド、マハザンダイン、電撃吸収、衝撃吸収、火炎吸収、物理反射、S会心の予言、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sテトラカーン、Sマカラカーン、S狂戦士の魂、S先制封殺、S技巧開眼、氷結吸収、サマリカーム、常世の祈り、S常世の祈り、3043マッカ

FREE BATTLE [FS8-D] フリーバトルD

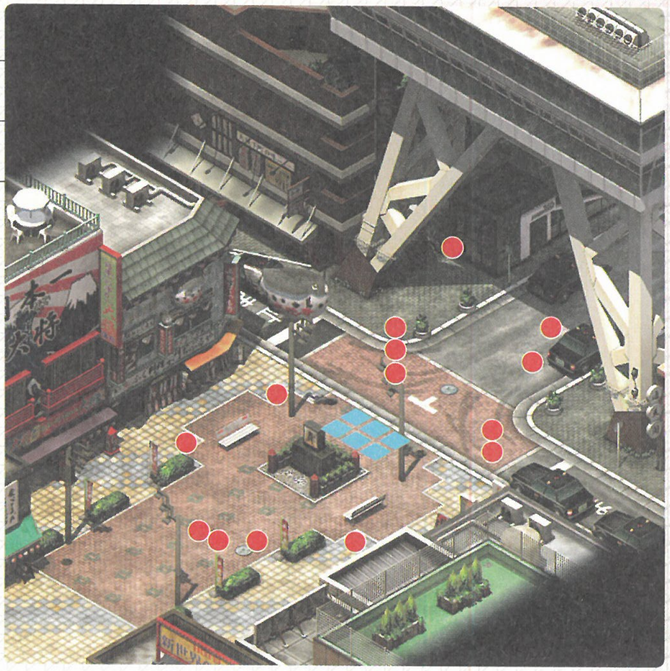
LAST DAY 10:00~12:30

大阪 新世界 通天閣

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ



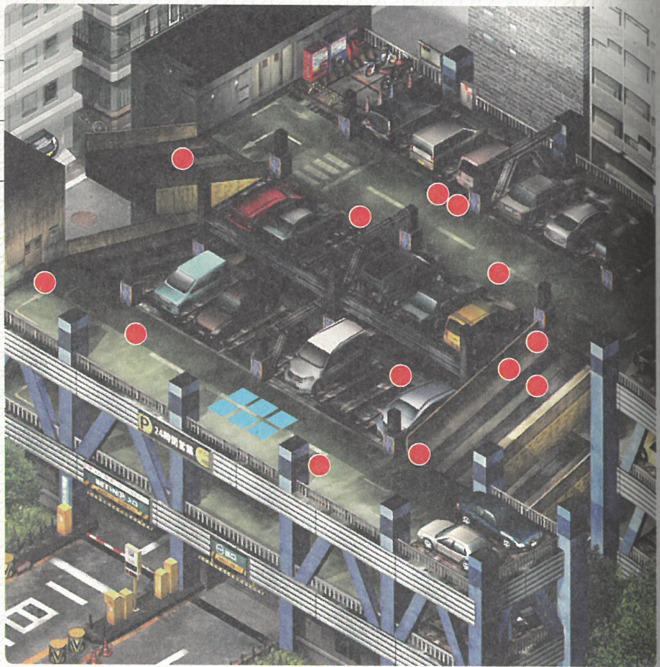
ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

FREE BATTLE [FS8-E] フリーバトルE

LAST DAY 10:00~12:30

名古屋　伏見　立体駐車場



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ

ENEMY DATA [敵データ]

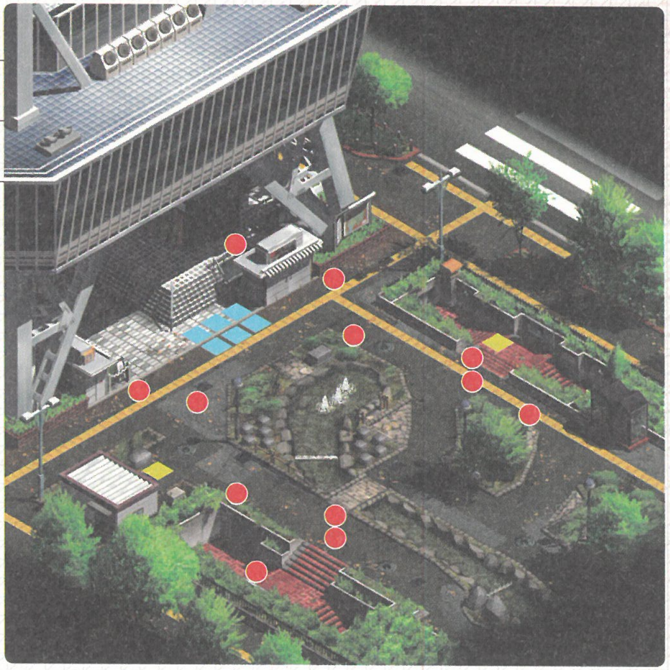
Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FS8-F] フリーバトルF

LAST DAY 10:00~12:30

名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・4000マッカ

ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、マハジオダイン、裁きの雷火、テトラカーン、メディアラハン、マハブフダイン、攻撃全体化、マハラギダイン、メギド、マハザンダイン、電撃吸収、衝撃吸収、火炎吸収、物理反射、S会心の予言、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sテトラカーン、Sマカラカーン、S狂戦士の魂、S先制封殺、S技巧開眼、氷結吸収、サマリカーム、常世の祈り、S常世の祈り、3056マッカ

トリアングルム編
TUESDAY

海陸を侵食する無

ポラリスを倒して世界を回帰させたあと、主人公は「セプテントリオン」の襲撃まえと同じ平和な日常を送っていた。そんななか、クラスメートのダイチから「死に顔サイト」の話題が出る。

Check Point 1 主人公の能力値を決める

［必T1-01］では、バトル開始まえに主人公の能力値を決定する選択肢が出る。選択肢は全部で3つあるが、それぞれの選択肢に応じてどのような能力値になるかは、右表に記載している。なお、「もっと詳しく思い返す」を選ぶと、表内の数値通りの初期能力値になったうえで、いずれかの能力値を1上げられるポイントを20獲得できる。この場合、「体」や「速」に特化したり、全部を平均的にするなどいろいろとカスタマイズできるので、自分が戦いやすい形にするといい。

主人公の初期能力値

選択肢	力	魔	体	速
力を重視していた	15	6	9	7
魔力を重視していた	6	15	7	9
もっと詳しく思い返す※	5	4	4	4

※ これに加えて20ポイントぶんの能力値アップが可能

Check Point 2 召喚アプリの機能で戦力増強

［必T1-04］をクリアすると、携帯電話の「デビオク」(→P023)、「邪教の館.exe」(→P027)、「悪魔全書」(→P026)が使えるようになる。「デビオク」は悪魔をオークション形式で競り落として仲魔にでき、「邪教の館.exe」は2体の仲魔を合体させて別の仲魔にし、「悪魔全書」は登録された仲魔をマッカを払って手軽に召喚できる機能だ。いずれも、自チームの戦力を増強するには必須になる機能なので、それぞれの機能を解説しているページで仕組みを理解して、積極的に活用しよう。



フリーバトルでレベルを上げたり、スキルをクラックすることででも強くなれる。時間が経過しないので何回もプレイして戦力を整えること。

イベントタイムチャート



STORY ストーリー トリアングルム編 TUESDAY 海陸を侵食する無

Check Point 3 縁イベントで親密度を上げよう

主人公と仲間とのあいだには、「親密度」というゲーム内では確認できないパラメータがある。これが一定以上になると「縁」のステージが上がり、さまざまな特典を得られる(→P033)。親密度はアドベンチャーパートでの選択肢や、縁イベントと呼ばれるキャラクターごとのエピソードで増加する。とくに縁イベントでの増加量は非常に多いので、できる限り発生させること。縁イベントリスト(→P427)と親密度変化イベントリスト(→P436)を参考に、効率よく上げるといい。



縁イベントは仲間ごとに3～9種類用意されている。イベント開始時間になったら、ほかのイベントより優先して見るように心掛けよう。

イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必T1-01	因縁の輪廻	13:30	推上 カラマチ	解説はP262
必T1-02	侵略者の再来	14:00	向島 隅田川	–
必T1-03	人々の混乱	14:30～16:00	推上 推上駅	–
必T1-04	街に溢れ出る悪魔	14:30～15:30	上野 上野駅	解説はP264
必T1-05	回帰とアイドル	15:00～16:00	錦糸町 錦糸公園	［必T1-04］後出現
必T1-06	マコトと再会	16:00～17:00	港区 芝公園	–
必T1-07	オトメと再会	16:30～18:00	渋谷 宮下公園	［必T1-06］後出現
必T1-08	アイドル発見	16:30～18:00	浅草 仙草寺	［必T1-06］後出現。解説はP266
必T1-09	記憶の取り戻し方	17:30～18:30	浅草 仙草寺	–
必T1-10	獅子の怒り	19:00～20:00	推上 カラマチ	解説はP268
必T1-11	局長・峰津院都	19:30～22:00	永田町 議事堂	［必T1-10］後出現
必T1-12	無の侵食・再び	20:00～23:00	永田町 東京支局	［必T1-11］後出現
必T1-13	就寝	23:30	永田町 東京支局	–
任T1-01	警察と自衛隊	14:30～18:00	推上 推上駅	［必T1-09］後消滅
任T1-02	ジプスの噂	14:30～18:00	向島 隅田川	［必T1-09］後消滅
任T1-03	再開したニカイア	18:00～23:00	上野 不忍池	［必T1-09］後出現
任T1-04	悪魔の噂	18:00～21:30	東京駅 中央口	［必T1-09］後出現、［必T1-11］後消滅
FT1-A	フリーバトルA	15:00～18:30	上野 上野駅	［必T1-04］後出現。解説はP270
FT1-B	フリーバトルB	19:00～23:30	港区 東京タワー	解説はP271

STORY ストーリー トリアングルム編 TUESDAY 海陸を侵食する無

BATTLE

TUESDAY 13:30

[必T1-01] 因縁の輪廻

回帰後の世界では、主人公のみが前の世界の記憶を引き継いでいた。平和になったはずの世界で再び流行するニカイア。そして、悪魔がまた現われる——。

出撃可能キャラクター一覧



東京 推上 カラマチ



■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちいずれかの死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・初期配置の敵をすべて撃破すると出現（1～4）

■クリアボーナス
・950EXP
・2500マッカ

INTERMISSION

バトル開始まえの選択肢で、主人公の能力値を調整できる。力を高めておくと、このバトルでは有利だ。なお、能力値調整以外の事前準備などは一切できない。さらに出撃キャラクターや出撃位置は固定されている。手を加えられないぶん、難度は低いため、基本的には力押しで十分にクリアできる内容になっている。



主人公の初期の能力値は、自分で好きなように割り振ることもできる。詳細はP260に掲載している。

STORY ストーリー トリアングルム編 海陸を侵食する無 TUESDAY

まずは戦い方を覚えよう

トリアングルム編では初のバトルということもあって、通常攻撃で普通に戦うだけでも簡単にクリアできる。敵悪魔はレベルこそ高めだが、自軍のレベルも高いので、それぞれもっとも近い位置の敵に攻撃を仕掛けていくだけで、まず負けることはない。チュートリアル的な意味合いが強い戦いなので、トリアングルム編から始めた人はここで戦い方を覚えよう。



最初はもっとも近くに出現するハクジョウシを倒しに行こう。配置的にイオがおすすめだ。

増援も各個撃破する

初期配置のハクジョウシ、サラスヴァティ、ディオニュソスをすべて撃破すると、落ちている携帯から敵の増援が現われる。増援は、マップ下と左上に現われるが、左上の敵はそれぞれ単体ではなく、悪魔2体ずつがチームを組んでいるため、そのまま戦いを挑むのは非常に危険だ。さきほど倒したハクジョウシたちを召喚し、戦力を増強してから戦うといい。ここまでの戦いと同様に、もっとも近いところにいる敵から各個撃破していけば、クリアは目前だ。



下方に出現する敵増援はいずれも1体ずつ。撃破は簡単なので、手早く撃破していこう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	20	邪龍	ハクジョウシ	76	19	―	弱	反	耐	―	―	邪念の波動
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	20	破壊神	ディオニュソス	95	20	―	無	弱	―	―	耐	炎の乱舞、修羅の業
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	19	女神	サラスヴァティ	65	35	―	弱	―	―	―	無	ディアラマ、女神の慈愛
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	21	幻魔	イクティニケ	87	27	―	無	弱	―	―	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
		13	幻魔	ジャンバヴァン	74	12	―	―	弱	弱	耐	―	ねらい撃ち、覚悟の挑発、アギ、騎士の精神、同族の心得・攻、夢幻の具足
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	19	堕天使	アブラクサス	72	50	耐	―	―	弱	弱	―	嵐の乱舞、同族の心得・防、いけにえの盟約
		11	堕天使	ガギソン	102	38	―	―	―	―	弱	―	ジオ、いけにえの盟約
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	21	妖精	ジャックフロスト	111	16	―	弱	吸	―	―	―	ブフ、おまじない
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	19	魔獣	ネコマタ	101	16	―	―	―	弱	吸	―	百裂突き、耐衝撃、獣の跳躍
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー トリアングルム編 海陸を侵食する無 TUESDAY

BATTLE

TUESDAY 14:30~15:30

［必T1-04］ 街に溢れ出る悪魔

スカイタワーを攻撃した謎の存在は、こつ然と姿を消した。状況を確認するため上野に来た主人公たちは、携帯電話から悪魔が召喚される光景に遭遇する。

出撃可能キャラクター一覧



東京　上野　上野駅

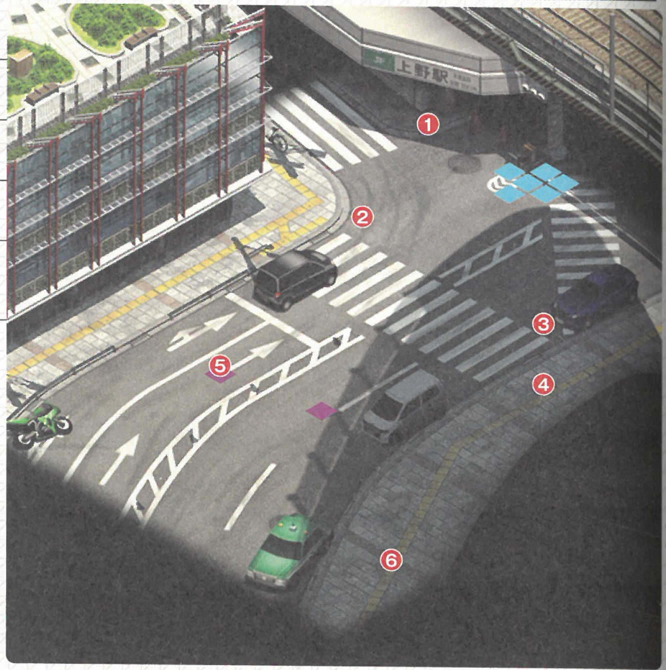
■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・いずれかの瘴気から出現（❶～❷）

■クリアボーナス
・1300EXP
・4500マッカ



INTERMISSION

いよいよ、ここから本格的な戦闘が始まる。最初からいくつかスキルを習得しているので、忘れずにセットしておこう。基本的には各チームのメインとなる主人公、イオ、ダイチに足りない要素を、仲魔で補うようにチームを組んでおくのがおすすめだ。複数のチームで回復スキルを使えるように編成するといい。



物理属性のスキルは発動にHPを消費するため、回復スキルは必須。残りHPにつねに気を配りながら戦うこと。

すばやく瘴気を破壊する

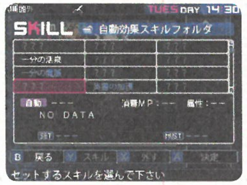
マップ上の2ヵ所に暴走携帯が配置されている。瘴気を放つこれらを放っておくと、敵の増援がつぎつぎと呼び出されるので注意すること。まず、これらの上まで移動して破壊することを優先しよう。そのとき、マップ上方に配置されているネコマタを撃破しに向かうと時間がかかるので、ネコマタはひとまず無視して瘴気に向けて進みつつ、ほかの敵から撃破するといい。



ネコマタは主人公たちを追ってくる。追いついてきたところで、即座に返り討ちにするといい。

スキルクラックを活用しよう

この戦闘から、スキルクラックが使用可能になる。スキルクラックは、初期配置の敵が持っているスキルをチームリーダーがそれぞれひとつ選んだうえで、選択したキャラクターがそのスキルを持った敵を倒すと、奪い取れるシステムだ。成立させるには多少条件が厳しいが、有用なスキルをクラックすることができれば、戦力の増強につながる。敵のスキルで見たことがないものや強力なものを見つけたら、なるべくクラックを狙うように心掛けるといい。



スキルセットやパーティ編成を事前にしておくことも忘れないように気をつけること。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
②	3	20	邪龍	ハクジョウシ	86	34	ー	弱	反	耐	ー	ー	氷の乱舞、グリモア、邪念の波動
		16	妖精	ジャックフロスト	96	16	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、おまじない
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
③	3	19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、獣の跳躍
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
④	4	21	幻魔	イクティニケ	87	27	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、なぎ払い、迅速の寄せ、夢幻の具足
		16	霊鳥	モー・ショボー	146	50	ー	ー	ー	吸	弱	耐	ブフ、一分の活泉、飛翔
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
⑤	3	24	妖精	ジャックランタン	120	74	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、おまじない
		18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得・攻、凶化
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
⑥	3	19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ザン、百裂突き、同族の心得・攻、同族の心得・防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	97	45	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、マハザン、同族の心得・防、いけにえの盟約
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❶	3	23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
		17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
❷	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		22	妖精	ジャックフロスト	192	68	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		22	妖精	ジャックフロスト	192	68	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない

STORY ストーリー トリアングルム編 海陸を侵食する無 TUESDAY

BATTLE

TUESDAY 16:30~18:00

[必T1-08] アイドル発見

カラマチでのライブのあと、アイリとヒナコが浅草に避難していると知った主人公たちは浅草へ向かう。そこでは、暴徒化した悪魔使いたちが暴れていた。

出撃可能キャラクター一覧



東京　浅草　仙草寺

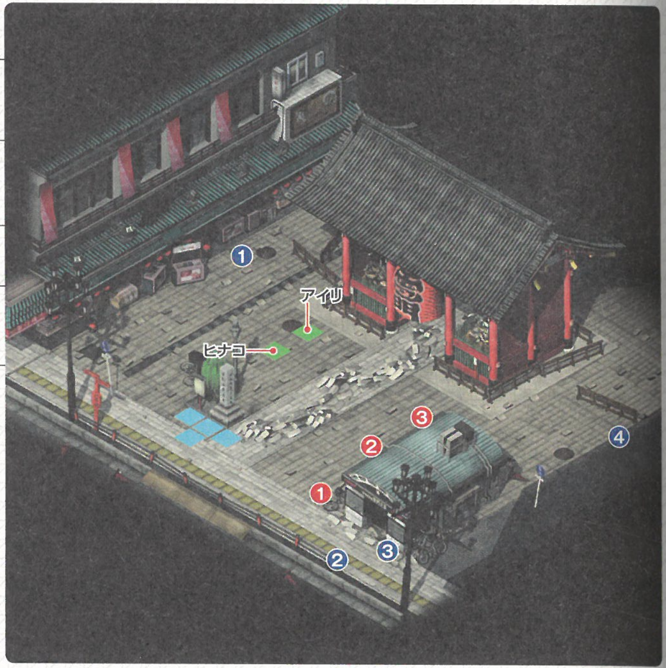
■勝利条件
・すべての悪魔使いの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・アイリ、ヒナコの死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・敵の減少に伴い出現（1～4）

■クリアボーナス
・1600EXP
・5000マッカ



INTERMISSION

初期配置の敵を撃破していくと、敵の増援が現われて長期戦を余儀なくされるので、HPの回復手段を多めに用意しよう。序盤はMPの回復手段が乏しいため、多少のダメージで回復系のスキルを使ったりせず、タイミングを見極めて節約すること。MPが足りなくなりそうなときは、NPCの力を頼りにするのもありだ。

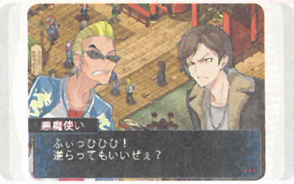


オーカスを連れている敵ユニットは攻撃の射程が長い。予想外のダメージを受けないよう、意識しつつ戦おう。

STORY ストーリー トリアングルム編 海陸を侵食する無 TUESDAY

孤立しないように注意

敵は、いずれも悪魔2体と悪魔使いでチームを組んでいる。強さもそこそこなので、これまでのように単独のチームで戦いを挑む場合は、デビオクなどで戦力を揃えていないと厳しくなる。味方チームはある程度まとまって動き、向かってきた敵ユニットを集中攻撃して、1チームずつ確実に撃破していこう。また、攻撃を受けたら回復を忘れないようにすること。



敵の悪魔使いは豊富なスキルを持ち、能力も低くないので、単独で相手をするのは危険だ。

アイリとヒナコを活用する

この戦闘にはアイリとヒナコも参加するが、彼女たちはNPCなので、プレイヤーは操作できない。しかし、彼女たちが従えている悪魔は非常に強く、貴重な戦力になってくれる。味方のメンバーが育っていない場合は、彼女たちを先行させて戦わせつつ、ダメージを与えた敵を狙って、トドメを刺すように動くのが有効だ。ただし、敗北条件には彼女たちの死亡も含まれていることに注意すること。残りHPにつねに気を配りながら戦い、減ってきたらこまめに回復しよう。



敵が残り1ユニットになると、増援が現われる。しっかり態勢を整えてから挑むようにしよう。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	2	24	人間	青年	210	66	耐	ー	ー	ー	ー	ー	なぎ払い、捨身の一撃、双手、耐物理、S的中の秘法
		23	邪神	オーカス	210	52	ー	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
		18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百烈突き、ジオ、耐電撃、献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	23	人間	チンピラ	192	62	ー	耐	ー	ー	ー	ー	雷の乱舞、マハジオ、耐火炎、グリモア、S鬼門防御
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、魔性の乱舞、同族の心得・防、いけにえの盟約
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百烈突き、マヒ追加、会心の祝福、獣の跳躍

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	23	人間	青年	204	64	ー	ー	耐	ー	ー	ー	マハブフ、ブフ、耐氷結、見覚えの急成長、S烈攻の秘法
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	22	人間	暴力団幹部	186	60	ー	ー	ー	ー	ー	耐	マハジオ、百裂突き、耐魔力、S軽業の秘法
		23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百裂突き、反撃、耐火炎、呪縛
		21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	21	人間	チンピラ	180	56	ー	耐	ー	ー	ー	ー	炎の乱舞、アギ、怒りの一撃、耐火炎、S軽業の秘法
		23	龍王	ノズチ	194	39	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、怒りの一撃、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	194	39	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、怒りの一撃、龍胴絞め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	22	人間	暴力団幹部	186	60	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハラギ、絶妙打、エクスティール、同族の心得・攻、S烈攻の秘法
		23	龍王	ノズチ	194	39	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	23	人間	チンピラ	180	56	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラマ、マハザン、迅速の寄せ、反撃、S堅盾の秘法
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、魔性の乱舞、同族の心得・防、いけにえの盟約
		19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、魔性の乱舞、同族の心得・防、いけにえの盟約

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー トリアングルム編 海陸を侵食する無 TUESDAY

BATTLE [必T1-10] 獅子の怒り

TUESDAY 19:00~20:00

再び東京の上空に姿を現わしたデネボラ。その砲撃からスカイタワーを守るために、マコトの要請を受けた主人公たちは展望台へと急ぐのだった。

出撃可能キャラクター一覧



東京　推上　カラマチ

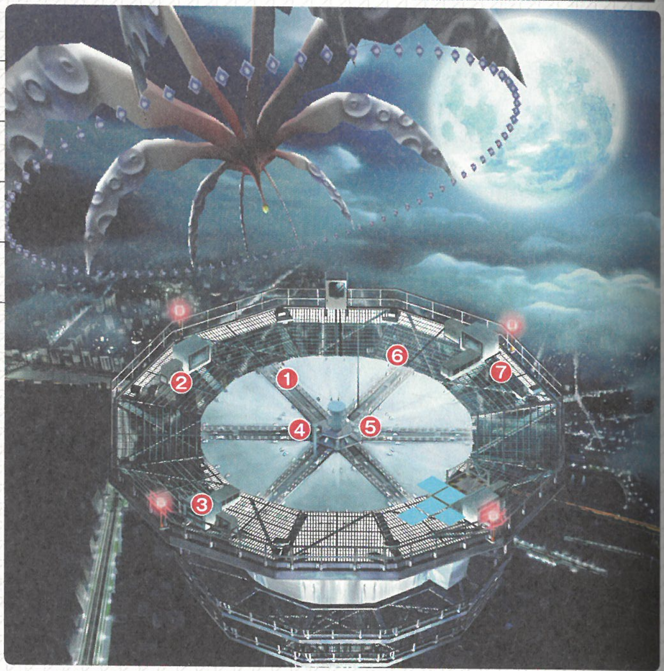
■勝利条件
- デネボラの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 2100EXP
- 5000マッカ



INTERMISSION

トリアングルムであるデネボラはもちろん、デネボラを取り巻く悪魔たちもかなり手ごわい。火炎属性と氷結属性を弱点とする悪魔が多いので、リーダーに「アギ」や「ブフ」をセットしたうえで、これらのスキルを使える仲魔を主体にチームを組んでおくといい。対デネボラ用に物理攻撃特化のチームも必要だ。



デネボラには、ショルトの守護を倒すための魔法攻撃と、本体を攻撃する物理攻撃の両方を用意して挑もう。

ネメアーの咆哮の効果範囲に注意

デネボラは3回行動を行なうごとに、周囲5マスへの範囲攻撃である「ネメアーの咆哮」を繰り出す。これを受けると、効果範囲内にいる味方ユニットすべてがダメージを受けるので、注意が必要だ。ほかの敵と戦うときは、デネボラから十分に距離を取っておくこと。周囲の敵をすべて撃破したら、一気にデネボラに接近して、短期決戦を狙おう。



マップが狭いため、「ネメアーの咆哮」の射程内に入りやすい。間合いを確認しつつ戦うこと。

対デネボラ用のスキルを用意しよう

デネボラが連れているショルトの守護が使う「怪獅子の堅甲」は、物理攻撃を吸収するスキル。このスキルは敵全体に効果があるうえ、戦闘開始時に使用してくるので、まずショルトの守護を撃破しなければ苦戦を強いられる。ショルトの守護には物理以外の属性攻撃が有効だが、本体とゾスマの守護は物理属性のみ有効なので、まずはショルトの守護を単体魔法で倒しておこう。ショルトの守護を倒したあとは、物理属性攻撃の力押しで攻めれば、勝利は目前だ。



ショルトの守護を撃破してから、物理属性の攻撃に特化したユニットを進軍させるといい。

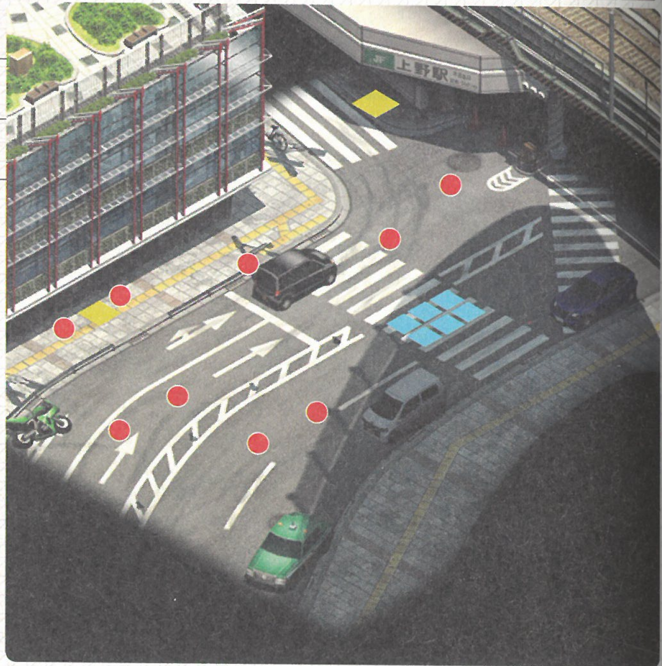
ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	30	五帝一	デネボラ	???	???	ー	耐	耐	耐	耐	無	怒りの一撃、なぎ払い、戦神の加護、耐状態異常、五帝一の標
		30	五帝一	ショルトの守護	???	???	吸	ー	ー	ー	ー	ー	怪獅子の堅甲、パララレイ、聖騎士の精神、反撃、迅速の寄せ、五帝一の標
		30	五帝一	ゾスマの守護	???	???	弱	反	反	反	反	無	魔性の乱舞、マハラギ、命中率向上、火炎強化、五帝一の標
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	26	霊鳥	ハンサ	170	71	ー	ー	耐	ー	無	弱	マハザン、みかわし、耐氷結、飛翔
		24	鬼女	リャナンシー	170	216	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		25	妖獣	ガルム	295	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、三分の活泉、反撃、妖気迅雷
		25	妖獣	ガルム	197	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	4	24	霊鳥	ハンサ	170	71	ー	ー	耐	ー	無	弱	マハザン、みかわし、耐氷結、飛翔
		25	天使	クバンダ	194	41	ー	弱	吸	弱	ー	ー	怒りの一撃、火事場撃、霊障
		19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百裂突き、マヒ追加、会心の祝福、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	反	耐	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百裂突き、反撃、耐火炎、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

FREE BATTLE [FT1-A] フリーバトルA

TUESDAY 15:00~18:30

東京　上野　上野駅



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・600マッカ

ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
17	妖獣	ワイラ	163	48	ー	弱	ー	ー	ー	無	嵐の乱舞、ねらい撃ち、物理鋭化、一分の活泉、妖気迅雷
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、百裂突き、ジオ、耐電撃、献身
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、献身
18	闘鬼	ゴズキ	203	22	ー	反	弱	ー	耐	弱	怒りの一撃、同族の心得・攻、凶化
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、魔性の乱舞、同族の心得・防、いけにえの盟約
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百裂突き、マヒ追加、獣の跳躍
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百裂突き、反撃、耐火炎、呪縛
23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動

PORTABLE MEMORY[携帯用メモリー]

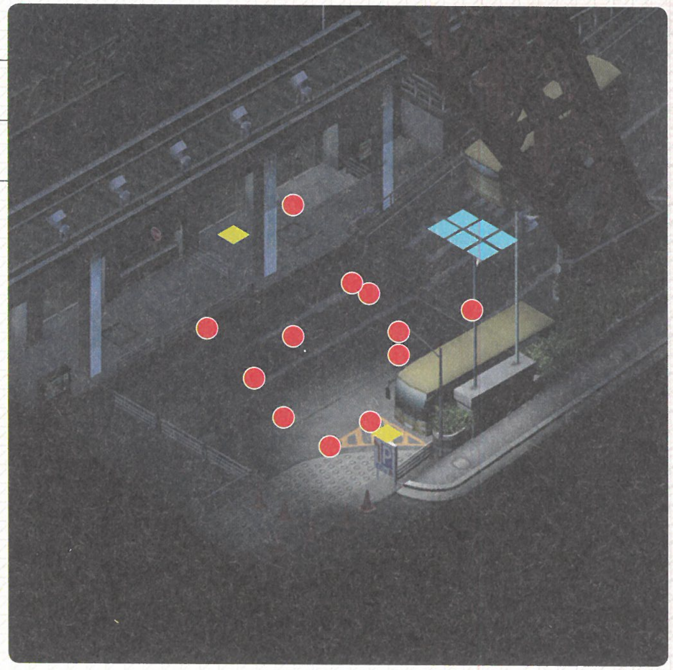
703マッカ

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FT1-B] フリーバトルB

TUESDAY 19:00~23:30

東京　港区　東京タワー



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・800マッカマッカ

ENEMY DATA[敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
18	鬼女	リリム	137	72	ー	ー	弱	無	ー	ー	セクシーレイ、必中みね打ち、献身
19	魔獣	ネコマタ	176	46	ー	ー	ー	弱	吸	ー	パララレイ、百裂突き、マヒ追加、会心の祝福、獣の跳躍
19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、魔性の乱舞、同族の心得・防、いけにえの盟約
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	氷の乱舞、グリモア、反撃、邪念の波動
22	邪龍	ハクジョウシ	168	76	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、グリモア、双手、邪念の波動
21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
22	妖精	ジャックフロスト	192	68	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	迅速の寄せ、夢幻の具足
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百裂突き、反撃、耐火炎、呪縛
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
25	妖獣	ガルム	197	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷

PORTABLE MEMORY[携帯用メモリー]

825マッカ

STORY ストーリー
トリアングルム編 海陸を侵食する無 TUESDAY

トリアングルム編
WEDNESDAY

星々の骸

まえの世界での記憶を取り戻した仲間とトリアングルムの1体であるデネボラを倒した主人公は、ジプス局長ミヤコの要請を快諾する。その夜、主人公以外の仲間は全員奇妙な夢を見た……。

Check Point 1 合流する仲間のパラメータを確認する

TUESDAYのダイチ、イオ、ヒナコ、アイリに続いて、WEDNESDAYではジョー、ジュンゴ、ケイタ、フミ、オトメ、ロナウドと一気に多くの仲間と合流できる。しかし、バトルには主人公以外は3人までしか出られない。仲間の特徴をP014で確認したうえで、戦闘に出現する敵に合わせてパーティメンバーを入れ替えて戦うようにしよう。



バトルに参加しない仲間にも経験値が入るため、パーティメンバーとのレベル差は大きくは開かない。

Check Point 2 スピカを倒す際の属性に注意

WEDNESDAYに出現するトリアングルムのスピカとは、[必T2-04]と[必T2-05]では2体ずつ、[必T2-14]では1体と戦う。スピカには、トドメを刺されたときに使われた属性の無効化をほかのスピカに付与する能力があり、戦闘を重ねるほど有効な属性が減っていく。スピカとの戦闘は[必T2-14]が本番なので、使える人数が多く主力にしている属性を、[必T2-04]と[必T2-05]で無効化されないように気をつけながら戦うこと。



物理属性だけは無効化ではなく、反射になる。攻撃するまえに、スピカの属性防御を確認しよう。

イベントタイムチャート



イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必T2-01	ミヤコの判断	07:30～11:30	永田町 東京支局	－
必T2-02	ジョーと再会	07:30～10:30	栄 センタリングパーク	解説はP274
必T2-03	ジュンゴと再会	07:30～10:30	新今宮 フェスティバルゲート	－
必T2-04	刑事・ロナウド	09:30～11:30	久屋大通 名古屋テレビ搭	[必T2-02]と[必T2-03]発生後、9:00以降にいずれかのイベントを発生させると出現。解説はP276
必T2-05	ケイタを追って	09:30～11:30	梅田 ビックマン前	[必T2-02]と[必T2-03]発生後、9:00以降にいずれかのイベントを発生させると出現。解説はP278
必T2-06	主人公の異変	12:00～13:00	永田町 東京支局	－
必T2-07	オトメによる診察	12:30～13:30	新世界 大阪本局	[必T2-06]後出現
必T2-08	戦闘ヲ禁ズ	13:00～18:30	永田町 東京支局	[必T2-07]後出現
必T2-09	不可思議な記憶	13:00～17:00	港区 東京タワー	[必T2-07]後出現
必T2-10	共通する悪夢	13:30～17:30	新今宮 フェスティバルゲート	[必T2-09]後出現
必T2-11	秘匿されしもの	14:00～18:00	永田町 東京支局	[必T2-10]後出現
必T2-12	ジプスの闇	14:30～18:30	永田町 東京支局	[必T2-11]後出現
必T2-13	海難の荒御霊	19:00～19:30	築地 勝鬨橋	－
必T2-14	多重連星の王	19:30～20:00	築地 勝鬨橋	[必T2-13]後連続で発生。解説はP280
必T2-15	不可侵の施設	20:00～20:30	永田町 東京支局	[必T2-14]後出現
必T2-16	囚われしもの	20:30～21:00	推上 カラマチ	[必T2-15]後出現。イベントで60分経過
必T2-17	訣別と新たな仲間	21:30～22:00	新橋 SL広場	イベントで60分経過。解説はP282
必T2-18	名古屋侵攻	22:30～23:00	久屋大通 名古屋支局	[必T2-17]後発生。解説はP284
必T2-19	就寝	23:30	久屋大通 名古屋支局	－
任T2-01	イオと悪夢	06:30～10:30	港区 芝公園	[必T2-04]か[必T2-05]後消滅
任T2-02	ダイチと悪夢	06:30～10:30	永田町 議事堂	[必T2-04]か[必T2-05]後消滅
任T2-03	ヒナコと悪夢	06:30～10:30	九段下 武芸館	[必T2-04]か[必T2-05]後消滅
任T2-04	アイリと悪夢	06:30～10:30	霞ヶ関 日比谷公園	[必T2-04]か[必T2-05]後消滅
任T2-05	ミヤコの真意は？	14:30～18:30	新世界 大阪本局	[必T2-11]後出現
任T2-06	秘密主義のジプス	14:30～18:30	アメリカ村 三角公園	[必T2-11]後出現
FT2-A	フリーバトルA	06:30～10:30	浅草 仙草寺	[必T2-02]と[必T2-03]発生後、9:00以降にいずれかのイベントを発生させると消滅。解説はP286
FT2-B	フリーバトルB	09:30～18:30	新宿 チネシティ広場	解説はP287
FT2-C	フリーバトルC	10:00～18:30	なんば 戎橋	[必T2-05]後出現。解説はP288
FT2-D	フリーバトルD	19:00～22:00	青山 青山霊園	解説はP289
FT2-E	フリーバトルE	22:30～23:30	名駅 金時計前	解説はP290

BATTLE

WEDNESDAY 07:30~10:30

[必T2-02] ジョーと再会

ジプスの協力を得た主人公たちは、残りの仲間たちの居場所を知る。かつて、ともに戦った仲間を再び集めるべく、一行はターミナルから名古屋に向かう。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 栄 センタリングパーク



■勝利条件
- すべての悪魔の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- ジョーの死亡

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 瘴気から出現（❶～❸）

■クリアボーナス
- 950EXP
- 3200マッカ

INTERMISSION

このバトルのマップは、初期配置地点と階段を降りた下の階の2層で構成されている。下の階には瘴気があり、これを破壊しない限り際限なく敵が出現してくる。階段は初期配置位置から遠いので、種族が「霊鳥」か「幻魔」の仲魔をチームに入れて、どこからでも降りられるようにしておくと効率よく進められる。



敵がいる位置と主人公たちの眼前に暴走携帯がある。まずはふた手に分かれて暴走携帯の破壊にあたろう。

STORY ストーリー 星々の骸 トリアングルム編 WEDNESDAY

チームをふたつに分けて戦う

この戦闘は、ジョーの死亡が敗北条件に設定されているが、彼が連れている悪魔はかなり強めなので単独で放置しない限り倒される危険性は低い。ジョーはNPCで操作できないため、2チームほどジョーの援護に向かわせ、彼と協力して周囲の敵を倒していこう。残りの2チームはマップ右下へと進み、残った敵と戦いながら瘴気の処理を目指すといい。



NPCとして登場するジョーのチームは、仲魔のHPもそこそこ高く、この時点では戦力として不足はない。

移動系のスキルを活用しよう

マップ中央に落ちている瘴気を破壊するには、スタート地点とは真逆のマップ左下側に回り込んでから、階段を降りる必要がある。ただし、「夢幻の具足」や「飛翔」などの種族特有スキルを持つ悪魔をチームに組み込んでおけば、段差を無視してどこからでも下の階に降りられ、階段まで大回りするロスを省ける。なお、ジョーの援護に向かったチームは、ジョーの周囲の敵を倒した時点で役割がなくなるので、そのまま瘴気の処理にあたらせるのがおすすめだ。



戦闘終了後にジョーが正式に仲間に加わる。速に優れており、非常に頼れる存在だ。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	186	66	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	3	24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、凶化
		24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
④	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		27	妖獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、炎の乱舞、猛反撃、エクスガード、エクストラゼロ、獣の跳躍
		27	妖獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、炎の乱舞、猛反撃、エクスガード、エクストラゼロ、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑤	3	23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
		28	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑥	3	24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
		28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑦	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、エクストラゼロ、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
		26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	妖獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、炎の乱舞、猛反撃、エクスガード、エクストラゼロ、獣の跳躍
		27	妖獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、炎の乱舞、猛反撃、エクスガード、エクストラゼロ、獣の跳躍

STORY ストーリー 星々の骸 トリアングルム編 WEDNESDAY

BATTLE

WEDNESDAY 09:30~11:30

[必T2-04] 刑事・ロナウド

ジョーと合流した主人公たちは、同じく名古屋にいるロナウドを探すことにする。そのロナウドは、スピカからテレビ塔を守るために戦っていた。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 久屋大通 名古屋テレビ塔

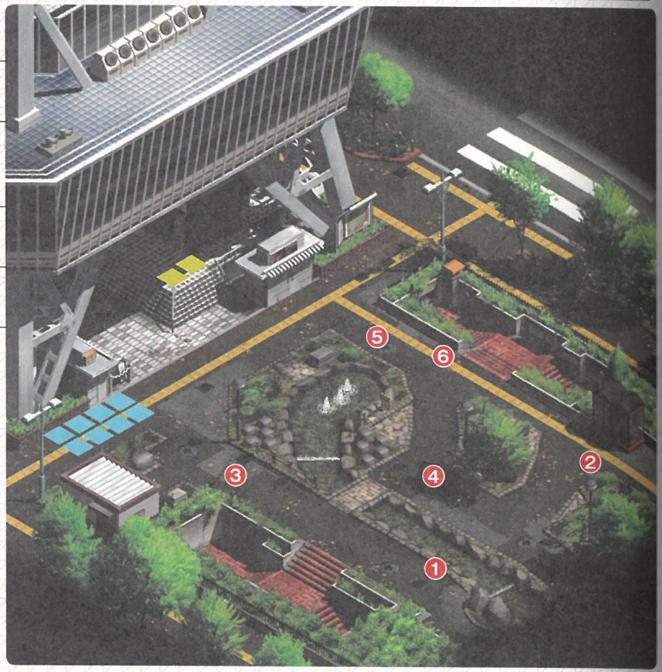
■勝利条件
・スピカ2体の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・テレビ塔の機能停止

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・3100EXP
・6500マッカ



INTERMISSION

2日目のトリアングルム、スピカが現われる。スピカの攻撃は氷結属性のものが多いので、「耐氷結」などのスキルを準備しておくと有利に戦える。なお、スピカを倒すときにはトドメを刺す属性に注意する必要がある。普段あまり使わない属性のスキルをセットしておき、それでトドメを刺すのが有効だ。



ジャックフロストやキングフロストがいると心強い。彼らは戦力として優秀なのでオークションや合体で入手しよう。

テレビ塔を守りつつ戦おう

この戦闘は、左のマップの黄色いマスにスピカが侵入すると、その時点で敗北になる。守るべきマスは初期配置の近くにあるので、その近くに味方を配置しておき、近づいてきた敵を迎撃するといい。2体のスピカは、それぞれふた手に分かれて進軍してくる。まずは戦力を集中させた強力なチームで1体を迎撃し、残る1体をほかの3チームで集中攻撃しよう。



スピカは氷結属性の攻撃が得意なので、氷結属性の攻撃を吸収できる悪魔がいると有利。

スピカの倒しかたに注意

2日目に出現するトリアングルムのスピカとは、この先何度も戦うことになる。スピカは倒されるたびに、トドメを刺された属性への耐性を獲得していくので要注意だ。属性のことを考えず無闇に攻撃して撃破すると、のちのち有効な攻撃手段を失い、手がつけられなくなる。「必中みね打ち」などを使い、任意の属性でトドメを刺せるようにうまくスピカの残りHPを調整しよう。魔力属性や衝撃属性なら、耐性を獲得されても影響が小さいので、これらでトドメを狙うといい。



スピカの攻撃を封じるため、氷結属性でトドメを刺して耐性を上げるのはなるべく控えたほうがいい。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	33	角宿一	スピカ	???	???	–	–	–	–	–	–	氷の乱舞、ロシュ・ローブ、なぎ払い、封技追加、角宿一の標
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	33	角宿一	スピカ	???	???	–	–	–	–	–	–	捨身の一撃、ロシュ・ローブ、暗殺拳、物理強化、角宿一の標
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	28	神獣	シーサー	240	74	–	–	–	–	無	弱	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	–	吸	弱	–	耐	–	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		28	神獣	シーサー	240	74	–	吸	弱	–	耐	–	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	–	吸	弱	–	–	–	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	幻魔	トラロック	216	92	–	耐	弱	–	–	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
		26	堕天使	フラロウス	207	122	–	無	弱	–	–	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	–	吸	弱	–	–	–	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		28	邪龍	バジリスク	220	90	–	–	–	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
		28	邪龍	バジリスク	220	90	–	–	–	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	–	弱	反	–	–	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	–	弱	反	–	–	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		25	妖獣	ガルム	197	48	–	耐	弱	–	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

WEDNESDAY 09:30~11:30

[必T2-05] ケイタを追って

名古屋でジョーを仲間に加えた一行は、ケイタとジュンゴを探して大阪へと向かう。だが、大阪も名古屋と同じように、スピカの侵攻を受けていた。

出撃可能キャラクター一覧



大阪 新世界 通天閣

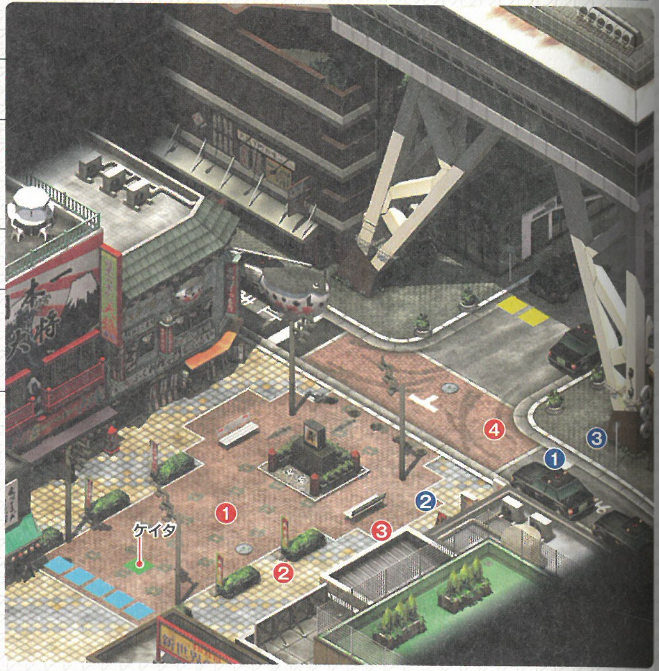
■勝利条件
・スピカの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・ケイタの死亡
・通天閣の機能停止

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・❶を撃破するか、時間経過に伴い出現（❶～❸）

■クリアボーナス
・2700EXP
・5500マッカ



INTERMISSION

［必T2-04］と同じく、スピカが出現する。スピカは、前回戦ったときにトドメを刺した属性を無効化するので、通用しない属性の攻撃は外し、別のスキルをセットしておくと効果的だ。火炎属性や衝撃属性など、状態異常を付与できない属性を主体にセットしておけば、耐性を持たれても損害が少なく、以降の戦いが楽になる。



写真の位置関係でスピカを倒すと、2体目のスピカに対応しにくくなるので、もう少し進んでから倒すといい。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

敵増援を見越した位置取りをしよう

このバトルも、指定ポイントにスピカが侵入すると敗北になる。指定ポイントが初期配置位置から遠いうえに、敵チームのほうが近い状態からスタートするため、まずは敵を撃破することよりも、敵チームよりさきに指定ポイントに近づくことを念頭に置いて行動すること。進軍の過程で必ず敵に攻撃されるので、そのときに確実に撃破しておくといい。



指定ポイントは初期配置位置からもっとも離れた場所にある。スキルを活用し、急いで到達しよう。

2体目のスピカに気をつける

1体目のスピカと交戦してから少し経つと、2体目のスピカが敵増援として現われる。2体目のスピカは指定ポイントに非常に近い位置に出現するので、移動を阻害するスキルを受けたり、敵チームに進路を塞がれないよう事前に調整しておくといい。スピカは、氷結属性を得意とする点も、倒した攻撃の属性に対する耐性を獲得する点も、以前戦ったときと同じ。今回もその特徴に気をつけて戦い、耐性を得る属性をこちらでコントロールしておくこと。



スピカが指定ポイントに侵入しても、味方がもう1マスを埋めていれば、敗北にはならない。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	35	角宿一	スピカ	???	???	－	－	－	－	－	－	マハブフ、ロシュ・ローブ、パラライ、氷結強化、角宿一の標
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	28	神獣	シーサー	240	74	－	弱	－	吸	－	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		28	神獣	シーサー	240	74	－	弱	－	吸	－	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
		27	魔獣	オルトロス	234	68	－	吸	弱	－	耐	－	火事場撃、炎の乱舞、猛反撃、エクスガード、エクストラゼロ、獣の跳躍
		26	堕天使	フラロウス	207	122	－	無	弱	－	－	弱	マハラギ、エクスムーブ、魔性の乱舞、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
		25	闘鬼	メズキ	214	92	－	反	弱	耐	－	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、エクストラゼロ、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	35	角宿一	スピカ	???	???	－	－	－	－	－	－	暴れまくり、ロシュ・ローブ、ニガヨモギ、グリモア、角宿一の標
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	－	弱	反	－	－	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		28	邪龍	バジリスク	220	90	－	－	－	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
		28	邪龍	バジリスク	220	90	－	－	－	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	4	24	霊鳥	ハンサ	190	71	－	－	－	－	無	弱	ギガジャマ、ジオダイン、電撃吸収、吸収追加、Sグリモア
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
		25	幽鬼	クバンダ	224	41	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー 星々の骸 トリアングルム編 WEDNESDAY

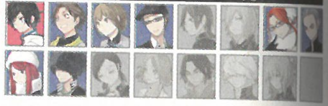
BATTLE

WEDNESDAY 19:30~20:00

[必T2-14] 多重連星の王

仲間を集める過程で主人公たちが倒した4体のスピカは、分身だった。東京湾に姿を現わし、侵攻を開始したスピカ本体を倒すべく、勝鬨橋で待ち受ける。

出撃可能キャラクター一覧



東京　築地　勝鬨橋

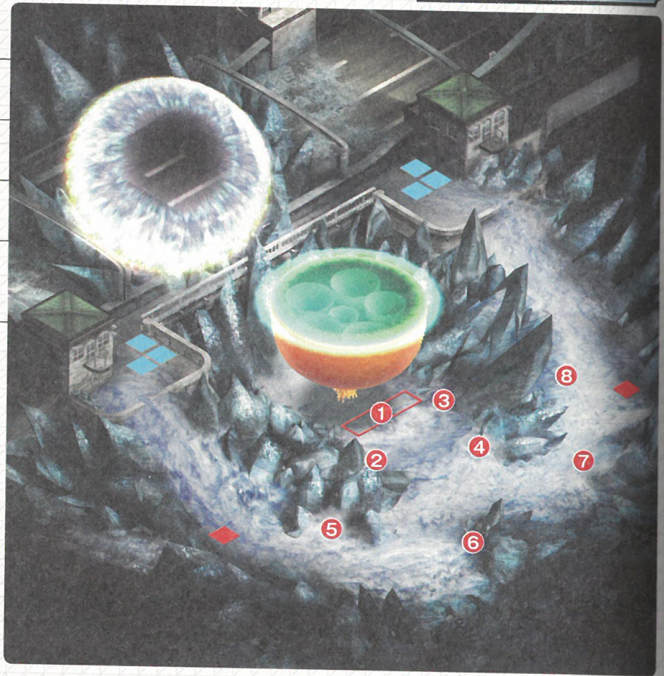
■勝利条件
・スピカの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・敵の減少に伴い❷~❽が再出現し続ける

■クリアボーナス
・3500EXP
・6500マッカ



INTERMISSION

これまでに倒してきたスピカの本体との決戦。スピカは合計4つの属性に対する無敵を獲得しているので、通用する属性のスキルを軸にしてチームを編成しよう。周囲の敵と戦うときは、攻撃力が高いうえ「暗殺拳」を使うヨモツイクサに注意。「三分の活泉」などで最大HPを高めておくと、ある程度は耐えられる。



ガルムを含む敵ユニットは「妖気迅雷」で遠くから一気に近寄ってくる。こちらも移動力を高めて対応するといい。

有効な属性で集中攻撃する

スピカに攻撃を加えるには、初期配置地点から凍結した川に降り、スピカに隣接する必要がある。これまでにスピカを倒した4属性が無効になっているが、スピカに攻撃できるマスは3マスあるので、出撃まえに有効な属性を持つ悪魔やスキルを揃えたチームをふたつほど用意しておき、残りのチームが周囲の敵を片付けたら一気に攻撃すればいい。



スピカは極低温で周囲を凍らせつつ侵攻する。スピカが凍らせた水上が戦いの舞台になる。

長射程の攻撃に気をつけよう

スピカは移動することはないが、攻撃や迎撃の射程が5マスもある。また、「女神の尖氷柱」は6マスもの射程を誇り、対象に選ばれたチームの周囲3マスにもその攻撃が及ぶ危険な攻撃だ。これは氷結属性で呪縛効果も持っているので、受けると大きく移動を制限されることになる。射程の長さとマップの構造上、「女神の尖氷柱」を受けずに戦うことは難しいが、まとめて被弾しないように、スピカに接近するまでは散らばって動くことを意識しよう。



スピカは「獣の眼光」で戦闘時に2回行動してくる。氷結属性に耐性を持たせておくこと。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	38	角宿一	スピカ	???	???	—	—	—	—	—	—	ブフダイン、ロシュ・ローブ、百裂突き、獣の眼光、神速の寄せ、角宿一の標
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	—	弱	反	—	—	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	—	弱	反	—	—	—	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	—	—	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、耐物理、飛翔
3	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	—	弱	反	—	—	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	—	弱	反	—	—	—	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
		26	鬼女	リャナンシー	170	126	—	弱	反	—	—	—	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身
4	3	28	神獣	シーサー	240	74	—	弱	—	吸	—	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		28	神獣	シーサー	240	74	—	弱	—	吸	—	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	—	弱	—	弱	—	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
5	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	—	吸	—	—	—	—	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		25	妖獣	ガルム	197	48	—	耐	弱	—	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷
		25	妖獣	ガルム	197	48	—	耐	弱	—	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷
6	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	—	弱	反	—	—	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		28	邪龍	バジリスク	220	90	—	—	—	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
		30	天使	ライラ	157	108	—	—	無	耐	—	無	マハブフ、リカーム、エクスティール、氷結強化、氷結無効、天使の血杯
7	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	—	吸	弱	—	—	—	ギガジャマ、ジオダイン、電撃吸収、吸収追加、Sグリモア
		28	幻魔	トラロック	216	92	—	耐	弱	—	—	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、おまじない
		28	邪龍	バジリスク	220	90	—	—	—	弱	耐	反	ペトラレイ、ザン、耐衝撃、石化追加、衝撃強化、邪念の波動
8	3	29	妖精	ジャックランタン	205	129	—	吸	弱	—	—	—	ギガジャマ、ジオダイン、電撃吸収、吸収追加、Sグリモア
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	—	弱	—	弱	—	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
		30	龍王	ペンドラゴン	287	37	—	弱	—	弱	—	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め

BATTLE

WEDNESDAY 21:30~22:00

［必T2-17］ 訣別と新たな仲間

ジプスの地下で「あるもの」を目撃した主人公たちは、ジプスからの離反を決意する。しかし、逃亡した先には、ジプスの追手が待ち構えていた。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　新橋　SL広場

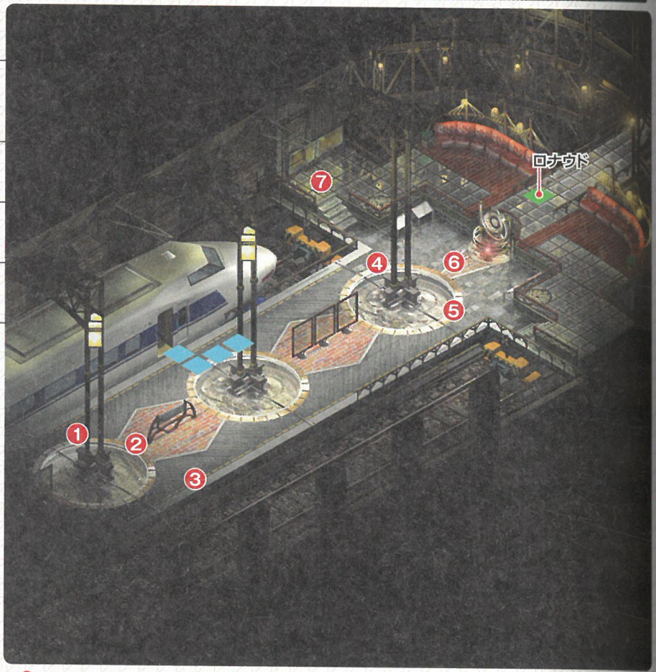
■勝利条件
・すべてのジプス局員の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

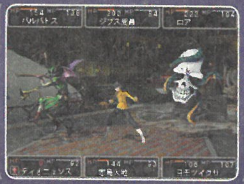
■クリアボーナス
・4000EXP
・7500マッカ



※ ⑦が2回行動するとロナウドが出現

INTERMISSION

このバトルでは、ジプス局員と戦う。ジプス局員はいずれも強力なスキルと悪魔を用意しているが、そのぶんスキルクラックで有用なスキルを奪い取るチャンスでもある。とくに先制発動スキルはこの時点でかなり貴重なので、「S闘気の装束」や「Sグリモア」を複数チームで選択し、確実にクラックしておこう。



クラックに執着しすぎて倒されないように注意。危なくなったら複数のチームで敵を囲んで、即座に倒そう。

STORY ストーリー 星々の骸 トリアングルム編 WEDNESDAY

多対1の戦いを心掛ける

この戦闘に出現するのはいずれも、ジプスの局員と悪魔2体の構成となる。リーダーである各ジプス局員は強力なスキルを持ち、連れている悪魔も強い。味方を分散させず、敵に対して複数のチームで挑み、効率よく数を減らしていこう。とくに、初期配置から攻撃の届くところにいるジプス局員にはすぐに攻撃を仕掛けたくなるが、後続チームのことを考えること。



ホームの上方にいるジプス局員は回復スキルを使ってくる。優先的にクラックしよう。

ロナウドは倒されても大丈夫

ジプス局員たちと交戦してしばらく経つと、マップ上方からロナウドが乱入してくる。ロナウドは味方のNPCで操作はできないが、撃破されても敗北にはならない。デビオクや悪魔合体でしっかり戦力を増強していれば、ロナウドはそこまで強力な戦力になるわけではないので、彼を意識して戦略を変える必要はない。ひとまず彼のことは考慮に入れず、それまでと同様に近くのジプス局員を着実に撃破していこう。戦力が足りず、ロナウドを頼りにせざるを得ない場合は、移動力を補助する種族特有スキルを使い、彼と合流してから戦いを再開するといい。



ロナウドが助太刀にくるが、登場位置のせいで孤立しがち。無理に合流する必要はない。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	34	人間	ジプス局員	282	144	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハブフ、メディア、吸魔、耐状態異常、衝撃強化、勝利の息吹、S見切りの拳
		32	天使	ライラ	196	100	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	33	人間	ジプス局員	374	84	ー	ー	ー	耐	ー	ー	マハジオ、弱者必滅拳、三分の活泉、耐電撃、電撃強化、Sグリモア
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	33	人間	ジプス局員	288	84	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マハラギ、渾身の一撃、パワーチャージ、火炎強化、物理強化、猛反撃、S的中の秘法
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		34	幽鬼	ロア	396	104	耐	ー	ー	弱	耐	弱	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	34	人間	ジプス局員	300	86	ー	ー	吸	ー	ー	ー	渾身の一撃、なぎ払い、会心の予言、物理強化、耐氷結、会心激化、S解守の秘法
		33	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
		33	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	34	人間	ジプス局員	282	100	ー	耐	ー	ー	ー	ー	暗殺拳、炎の乱舞、パワーチャージ、物理強化、石化追加、耐火炎、Sグリモア
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	35	人間	ジプス局員	306	90	ー	ー	ー	ー	耐	ー	マハザン、なぎ払い、封技追加、耐衝撃、衝撃強化、S闘気の装束
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	34	人間	ジプス局員	300	86	ー	ー	ー	ー	ー	ー	吸魔、メディア、なぎ払い、エクスガード、封技追加、猛反撃、S護りの盾
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー 星々の骸 トリアングルム編 WEDNESDAY

BATTLE

WEDNESDAY 22:30~23:00

[必T2-18] 名古屋侵攻

窮地を脱した主人公たちは、拠点を得るべくジプスの名古屋支局を襲撃する。しかし、そこではジプス局員たちが、罠を講じて彼らを待ち構えていた。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　久屋大通　名古屋支局

■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・ジプス局員に攻撃すると瘴気が出現。その後いずれかの瘴気から出現(①~⑦)

■クリアボーナス
・4500EXP
・8500マッカ



INTERMISSION

[必T2-17]と同様に、ジプス局員が敵として登場する。前回取り逃していた場合は、ここで「Sグリモア」や「S鬼門防御」などの先制発動スキルをクラックしておこう。「マハラギ」、「マハブフ」などチーム全体を攻撃するスキルを持つ敵が多いため、味方チームは弱点をばらけさせて編成するほうが安全だ。



瘴気から召喚される悪魔も強力。敵があまり耐性を持っていない、火炎属性のスキルを多めに用意しよう。

増援に注意しよう

高低差や障害物が多く、その向こう側にジプス局員が待ち構えている。「夢幻の具足」や「飛翔」などの障害物を無視できるスキルを活用しながら移動するか、「混沌の波動」などで攻撃射程を延長すると戦いやすい。ジプス局員に攻撃を仕掛けると、瘴気を設置して増援の悪魔を呼び出すので、囲まれて孤立しないよう注意すること。瘴気からは定期的に悪魔が出現するが、瘴気の破壊は勝利条件に含まれていない。敵を全滅させるほうが早そうなら、瘴気の破壊は後回しにして敵チームへの攻撃を優先しよう。

呼び出された悪魔を利用する

ジプス局員が設置した瘴気から呼び出される悪魔は、ジプス局員にも見境なく攻撃を加える。戦力的にジプス局員と悪魔のすべてを全滅させるのが難しいと感じたら、極力戦闘を避けつつ、瘴気を破壊して回りながら成り行きを見守ろう。悪魔とジプス局員を戦わせて、弱ったらトドメを刺せば、被害を抑えられるので、多少の戦力差はカバーできる。その場合は、HPを回復できるスキルを多めに用意しておき、それを何回も発動できるように種族特有スキルなどでMPの回復手段も準備しておくこと。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	36	人間	ジプス局員	312	92	–	–	–	–	–	–	マハザン、渾身の一撃、迅速の寄せ、会心激化、戦神の加護、S護りの盾
		33	堕天使	バルバトス	232	138	–	–	–	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	–	–	–	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	37	人間	ジプス局員	324	94	–	耐	耐	–	耐	–	マハジオ、なぎ払い、暗殺拳、耐火炎、耐衝撃、耐氷結、S解守の秘法
		34	天使	ライラ	206	153	–	–	無	耐	–	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
		34	邪神	バフォメット	223	172	耐	耐	耐	–	–	無	マハラギ、吸魔、火事場吸血、火炎強化、耐氷結、耐物理、混沌の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	37	人間	ジプス局員	324	94	–	–	–	耐	–	–	マハラギ、嵐の乱舞、吸収追加、耐電撃、火炎強化、S窮地の練気
		35	魔獣	ケットシー	276	109	–	–	–	弱	耐	–	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	–	–	–	弱	耐	–	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	36	人間	ジプス局員	294	137	–	–	–	–	–	–	吸魔、メディア、氷の乱舞、三分の魔脈、エクスガード、勝利の息吹、S鬼門防御
		34	天使	ライラ	206	153	–	–	無	耐	–	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
		35	女神	ブリジット	225	159	–	無	弱	耐	–	無	メディア、炎の乱舞、護りの盾、火炎無効、みかわし、火炎強化、女神の慈愛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	36	人間	ジプス局員	294	106	耐	–	–	–	–	–	マリンカリン、マハブフ、ディアラマ、耐状態異常、氷結強化、耐物理、Sグリモア
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	–	–	耐	–	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	–	弱	吸	–	–	–	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	–	–	–	弱	耐	–	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	–	–	–	弱	耐	–	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	–	–	耐	–	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	5	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	–	弱	吸	–	–	–	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	霊鳥	スパルナ	220	144	耐	–	–	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、飛翔天駆
		34	霊鳥	スパルナ	220	144	耐	–	–	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	–	弱	吸	–	–	–	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		34	天使	ライラ	206	153	–	–	無	耐	–	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	–	弱	吸	–	–	–	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
④	3	35	魔獣	ケットシー	276	109	–	–	–	弱	耐	–	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	堕天使	バルバトス	232	138	–	–	–	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		35	魔獣	ケットシー	276	109	–	–	–	弱	耐	–	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑤	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	–	無	–	–	弱	–	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	–	無	–	–	弱	–	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	堕天使	バルバトス	232	138	–	–	–	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑥	3	34	幽鬼	ロア	396	104	–	弱	–	–	–	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	–	弱	–	–	–	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	–	弱	–	–	–	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑦	3	34	幽鬼	ロア	396	104	–	弱	–	–	–	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	–	無	–	–	弱	–	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	–	無	–	–	弱	–	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化

STORY ストーリー 星々の骸 トリアングルム編 WEDNESDAY

FREE BATTLE [FT2-A] フリーバトルA

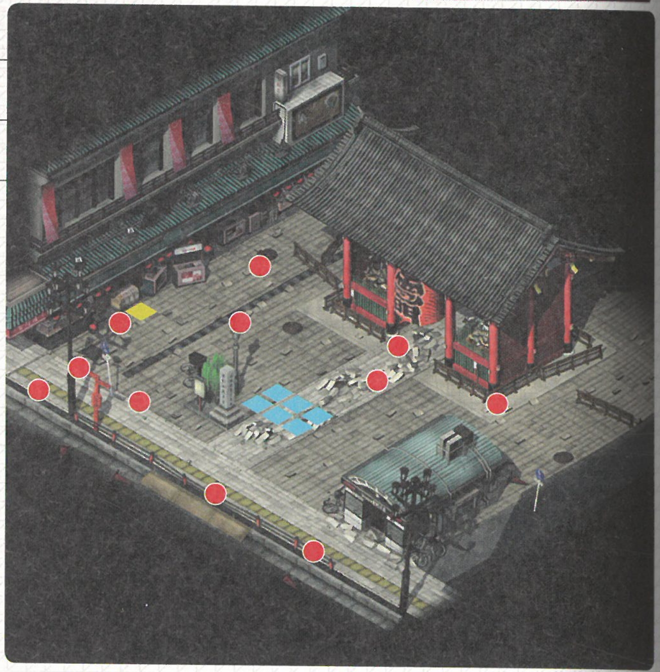
WEDNESDAY 06:30~10:30

東京　浅草　仙草寺

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1000マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	ー	弱	反	耐	ー	ー	ディアラマ、氷の乱舞、アムリタ、邪念の波動
21	幻魔	イクティニケ	162	62	ー	無	弱	ー	ー	耐	雷の乱舞、迅速の寄せ、夢幻の具足
22	妖精	ジャックフロスト	192	68	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフ、耐氷結、おまじない
22	天使	パワー	185	46	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、魔性の乱舞、見覚えの成長、耐電撃、天使の血杯
23	邪神	オーカス	210	52	弱	ー	耐	耐	ー	耐	絶妙打、怒りの一撃、物理鋭化、混沌の波動
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百裂突き、反撃、耐火炎、呪縛
23	龍王	ノズチ	229	54	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、グリモア、物理鋭化、龍胴絞め
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
25	妖獣	ガルム	197	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷
25	妖獣	ガルム	295	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、三分の活泉、妖気迅雷
25	妖獣	ガルム	295	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、三分の活泉、反撃、妖気迅雷
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

魔性の乱舞、グリモア、見覚えの急成長、ディアラマ、マハブフ、絶妙打、マハジオ、反撃、S堅盾の秘法、S鬼門防御、814マッカ

FREE BATTLE [FT2-B] フリーバトルB

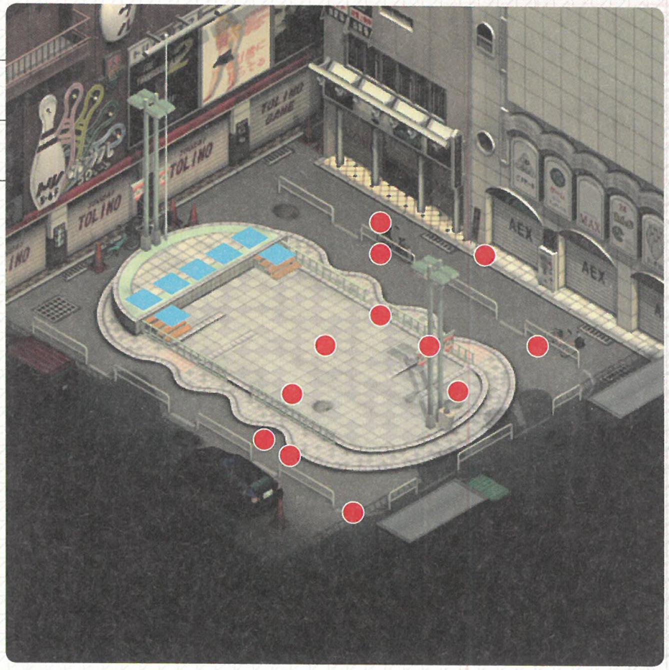
WEDNESDAY 09:30~18:30

東京　新宿　チネシティ広場

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1700マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
23	邪鬼	オグン	256	29	ー	耐	弱	ー	ー	無	炎の乱舞、百裂突き、反撃、耐火炎、呪縛
25	妖獣	ガルム	197	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷
25	幽鬼	クバンダ	224	41	ー	弱	吸	弱	ー	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
25	龍王	ノズチ	321	57	ー	弱	耐	ー	吸	弱	ニガヨモギ、嵐の乱舞、グリモア、三分の活泉、龍胴絞め
24	天使	パワー	222	49	ー	ー	ー	耐	ー	弱	エクスムーブ、必中みね打ち、見覚えの急成長、耐電撃、天使の血杯
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、飛翔
24	霊鳥	ハンサ	190	71	ー	ー	ー	ー	無	弱	マハザン、ディアラマ、みかわし、飛翔
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、エクストラゼロ、凶化
26	鬼女	リャナンシー	170	126	ー	弱	反	ー	ー	ー	メディア、アムリタ、マハブフ、耐状態異常、献身

FREE BATTLE [FT2-C] フリーバトルC

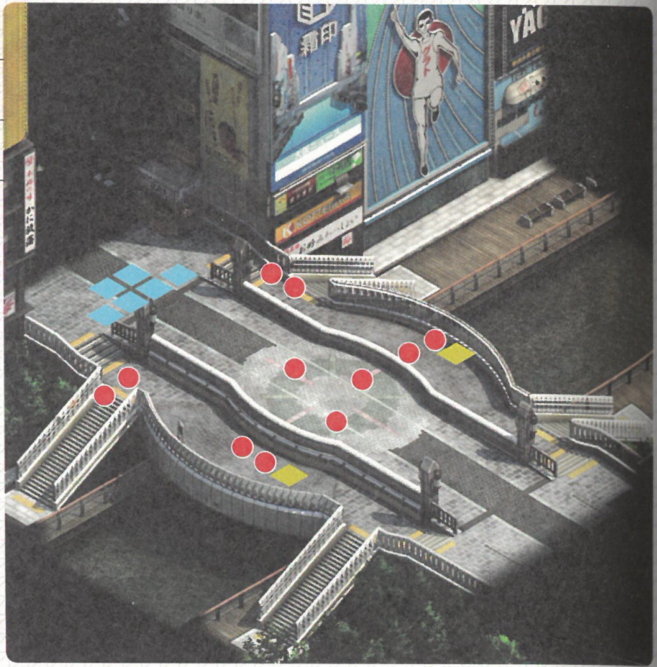
WEDNESDAY 10:00~18:30

大阪　なんば　戎橋

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1700マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	ー	弱	反	ー	ー	ー	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、呪縛
27	魔獣	オルトロス	234	68	ー	吸	弱	ー	耐	ー	火事場撃、炎の乱舞、猛反撃、エクスガード、エクストラゼロ、獣の跳躍
25	妖獣	ガルム	197	48	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、反撃、会心の祝福、妖気迅雷
27	女神	キクリヒメ	195	126	ー	弱	ー	耐	ー	無	メディア、リカーム、マハブフ、氷結強化、耐電撃
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	ー	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
25	闘鬼	メズキ	214	92	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオ、なぎ払い、同族の心得・攻、エクストラゼロ、凶化

FREE BATTLE [FT2-D] フリーバトルD

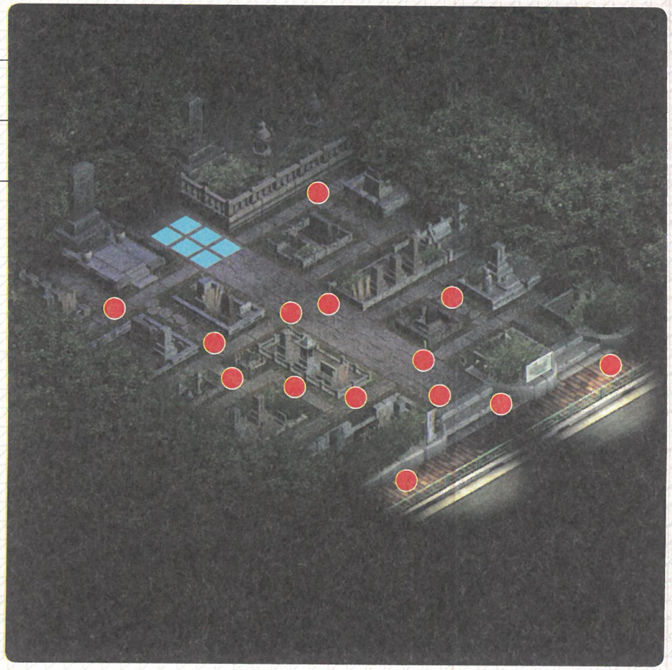
WEDNESDAY 19:00~22:00

東京　青山　青山霊園

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1800マッカ



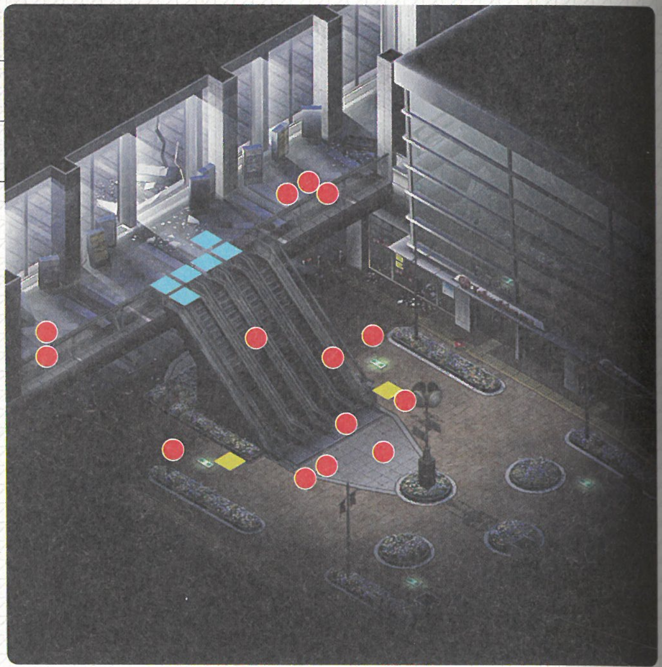
ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
26	堕天使	フラロウス	207	122	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギ、エクスムーブ、封技追加、三分の魔脈、いけにえの盟約
28	神獣	シーサー	240	74	ー	弱	ー	吸	ー	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
28	邪龍	バジリスク	220	90	ー	ー	ー	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
28	幻魔	トラロック	216	92	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギ、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
29	妖精	ジャックランタン	205	129	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	ー	弱	反	ー	ー	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
30	龍王	ペンドラゴン	287	37	ー	弱	ー	弱	ー	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
31	霊鳥	スパルナ	205	132	耐	ー	ー	弱	耐	弱	なぎ払い、マハザン、マヒ追加、飛翔
32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール
33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身

FREE BATTLE [FT2-E] フリーバトルE

WEDNESDAY 22:30~23:30

名古屋　名駅　金時計前



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・1800マッカ

ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
25	幽鬼	クバンダ	224	41	－	弱	吸	弱	－	耐	暗殺拳、火事場撃、なぎ払い、耐魔力、霊障
28	神獣	シーサー	240	74	－	弱	－	吸	－	耐	捨身の一撃、マハジオ、電撃強化、瞬転の舞
28	幻魔	トラロック	216	92	－	耐	弱	－	－	耐	魔はr儀、絶妙打、火炎強化、夢幻の具足
28	邪龍	バジリスク	220	90	－	－	－	弱	耐	反	ペトラレイ、耐衝撃、石化追加、邪念の波動
29	妖精	ジャックランタン	205	129	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、火炎強化、おまじない
30	邪鬼	ウェンディゴ	382	74	－	弱	反	－	－	無	氷の乱舞、絶妙打、耐氷結、三分の活泉、呪縛
30	龍王	ペンドラゴン	387	37	－	弱	－	弱	－	耐	ねらい撃ち、怒りの一撃、耐魔力、聖騎士の精神、龍胴絞め
32	天使	ライラ	196	144	－	－	無	耐	－	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	－	－	耐	－	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	－	無	－	－	弱	－	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	－	弱	吸	－	－	－	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

会心の祝福、耐物理、捨身の一撃、なぎ払い、暗殺拳、マハラギ、火炎強化、氷結強化、ペトラレイ、石化追加、マハザン、耐状態異常、1272マッカ

Column 悪魔召喚アプリの「通信」機能① コラボレーションキャラクター

『デビルサバイバー２ ブレイクレコード』のキャラクターデザインを担当するヤスダスズヒト氏は、イラストレーターやマンガ家として活躍中。本作には、ヤスダ氏がイラストを手掛ける小説『デュラララ!!』（KADOKAWA電撃文庫刊行）とのコラボレーション企画として、小説に登場するキャラクターが参戦するサービスが用意されている。なお、このキャラクターは期間限定で"いつの間に通信"で配信されており、入手の機会が限られている点に注意。



3人とも種族は共通の「異邦人」。種族特有スキルも含め、スキルはすべて小説の設定を活かした独自のものになっている。



コラボレーションキャラクターの入手法

『デュラララ!!』からのコラボレーションキャラクターは、小説でも人気の臨也、静雄、セルティの３人。それぞれ、「通信」メニューにある「いつの間に通信」を設定しておけば、右の表にある配信日にWi-Fi通信を介して自動的に受け取れる。入手後は悪魔全書に登録され、マッカを支払って呼び出すと使用可能になる仕組みだ。

コラボレーションキャラクターの特徴

コラボレーションキャラクターは、基本的には仲魔と同じく、チームのメンバーとして戦う。彼らの専用スキルは非常に強力なので、重要な戦力として活用できるポテンシャルを持っている。ただし、右のように、通常の仲魔とは異なる特徴も存在する。そのなかでもとくに重要なのが、悪魔合体の素材として使えない点。ただし、すれちがい通信での成長は可能なので、通常のレベルアップと併用して能力を高めることはできる。

■コラボレーションキャラクターの特徴

- 悪魔と同様にパーティメンバーとして編入可能
- 種族名は「異邦人」
- 悪魔合体で作ることができない
- レベルアップとすれちがい通信でのみ成長可能
- スキルはすべて習得済み
- 種族固有スキル含め、スキルはすべて専用のもの

※配信に関する情報は、2015年3月現在のものです

トリアングルム編
THURSDAY

生きとし生けるものの結末

奪ったジプス名古屋支局で目覚めた一行は、昨日と同じく主人公以外が同じ夢を見る。その内容が示唆することや今日現われるトリアングルムの情報を得るため、サダク救出に動き出す。

Check Point 1 メンバーが限定されるバトルがある

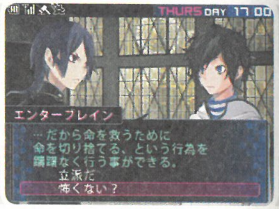
［必T3-02］では、出撃できる仲間がバトルまえの選択肢に応じて右表のように決まる。主人公とダイチは必ずメンバーになるが、ふたり以外はいずれかの組み合わせに入る。「屈強な男性陣」は物理攻撃特化、「十代女子と自分」は属性攻撃は強いがHPが低いなど、どの組み合わせも一長一短だ。主人公とダイチで弱点を補うといい。

バトル参加メンバー

選択肢	メンバー
東京に詳しいメンバー	主人公、ダイチ、イオ、ジョー、マコト
屈強な男性陣	主人公、ダイチ、ケイタ、ジュンゴ、ロナウド
十代女子と自分	主人公、ダイチ、イオ、ヒナコ、アイリ
元ジプスメンバーと自分	主人公、ダイチ、フミ、オトメ、マコト

Check Point 2 縁のステージを5まで上げよう

ここまで縁イベントやアドベンチャーパートで親密度を上げてきた場合、THURSDAY中に縁がステージ5になる仲間も出てくる。ステージ5の特典では強力な悪魔の合体が解禁されるため、以降のバトルでの大活躍が期待できる。必須イベントや仲間の数も増えるため、すべての縁イベントは見られないので、親密度稼ぎは数人に絞ること。



ほかの仲間の縁イベントを利用して、特定の仲間の親密度を上げると早くステージ5にできる。

イベントタイムチャート



イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必T3-01	ニカイアとジプス	06:30～08:00	久屋大通 名古屋支局	－
必T3-02	いざ東京へ	07:00～08:30	久屋大通 ターミナル施設	［必T3-01］後出現。解説はP294
必T3-03	明かされゆく真実	07:30～09:30	推上 カラマチ	［必T3-02］後出現。解説はP296
必T3-04	回帰の真相	08:00～10:00	港区 芝公園	［必T3-03］後出現
必T3-05	潰滅の急襲	11:30～12:30	東京駅 中央口	解説はP298
必T3-06	ジプスの敗退	12:00～15:00	久屋大通 名古屋支局	［必T3-05］後出現
必T3-07	沈黙した脅威	12:30～15:30	東京駅 中央口	［必T3-06］後出現
必T3-08	強化ターミナル	16:00～16:30	久屋大通 名古屋支局	－
必T3-09	世界の真実	16:30～17:00	推上 カラマチ	［必T3-08］後出現。解説はP300
必T3-10	万能なる器械	17:00～20:00	久屋大通 名古屋支局	［必T3-09］後出現
必T3-11	消えた死兆星	17:00～19:00	推上 カラマチ	［必T3-09］後出現
必T3-12	式鬼神の使役	17:30～19:30	品川 千岳寺	［必T3-11］後出現。解説はP302
必T3-13	祓魔と身代わり	18:00～20:00	久屋大通 名古屋支局	［必T3-12］後出現
必T3-14	因縁の終止符	19:00～20:30	東京駅 中央口	［必T3-10］と［必T3-13］後出現。解説はP304
必T3-15	止まらぬ無の侵食	19:30～22:30	久屋大通 名古屋支局	［必T3-14］後出現
必T3-16	犠牲と未来の天秤	22:00～23:00	久屋大通 名古屋支局	［必T3-15］後出現
必T3-17	アストロラーベ	22:30～23:00	久屋大通 名古屋支局	［必T3-16］後出現。翌日まで継続
必T3-18	就寝	23:30	久屋大通 名古屋支局	－
任T3-01	悪魔の増加	12:30～15:30	新宿 オペラタウン	［必T3-06］後出現
任T3-02	無の拡大	12:30～15:30	千代田 櫻多ごう	［必T3-06］後出現
FT3-A	フリーバトルA	06:30～08:00	伏見 プラネタリム	［必T3-02］後消滅。解説はP306
FT3-B	フリーバトルB	07:30～12:00	九段下 武芸館	［必T3-02］後出現、［必T3-05］後消滅。解説はP307
FT3-C	フリーバトルC	12:00～18:30	梅田 ビックマン前	［必T3-05］後出現。解説はP308
FT3-D	フリーバトルD	12:00～18:30	栄 センタリングパーク	［必T3-05］後出現。解説はP309
FT3-E	フリーバトルE	19:00～23:30	梅田 桟急線ホーム	解説はP310

BATTLE

THURSDAY 07:00~08:30

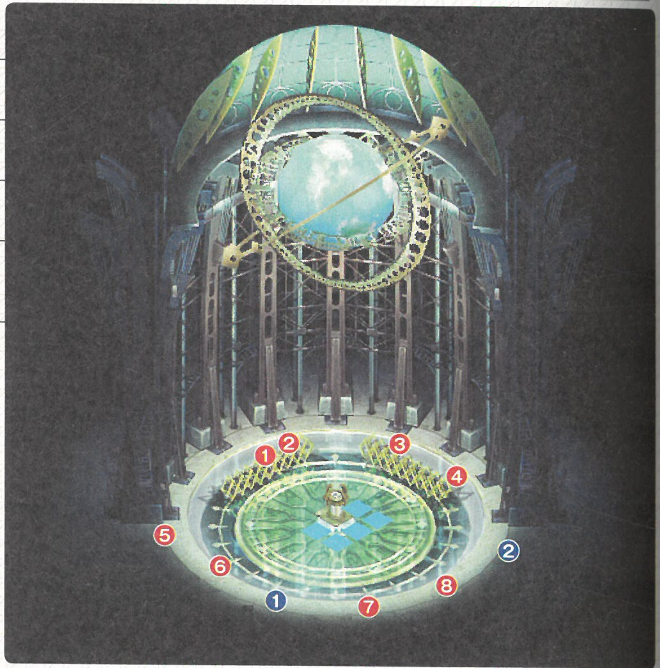
[必T3-02] いざ東京へ

ジプスの名古屋支局を乗っ取って拠点にした主人公たちは、囚われのサダクを救出することを決意する。しかし、東京に戻るとターミナルは包囲されていた。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　久屋大通　ターミナル



■勝利条件
・すべての悪魔の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・時間の経過に伴い出現（❶～❷）

■クリアボーナス
・5000EXP
・9000マッカ

INTERMISSION

出現する敵の多くが邪神や邪龍の種族特有スキルで長距離攻撃を仕掛けてくる。こちらも邪神、邪龍の仲魔を用意するか、妖獣の「妖気迅雷」などで敵の射程外から一気に近づいて勝負を決められるように、移動力を重視したチーム編成を行なうといい。リーダーの攻撃スキルは氷結属性や電撃属性がおすすめだ。



リーダーで倒しにくいバフォメットが率いるチームへの対策として、電撃属性のスキルを用意しておくといい。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

長射程攻撃に注意

この戦闘で配置されている敵の多くは、長射程攻撃を仕掛けてくる。こちらの射程外から攻撃されると、防御すらできず一方的にHPを減らされる状況に陥るため、射程を延長できるスキルを持つ悪魔を組み込んで対処する必要がある。また、戦いの舞台であるマップは狭いものの、設置されたバリケードが障害物になるため、移動時には注意が必要だ。



囲まれた状態からスタートするが、本当の脅威は長射程攻撃なのを見誤らないように。

効率よく敵を倒していく

長距離攻撃が可能なジプス局員は、アスプの種族特有スキルに頼っている場合がほとんど。アスプはそこそこのHPを持つが、火炎属性と氷結属性に弱いので、これらの属性で集中攻撃を仕掛けて長距離攻撃を封じれば、以後は逆に離れた位置から安全に攻撃を仕掛けられるようになる。また、連れている悪魔は無視してジプス局員に集中攻撃を行ない、撤退させてしまうのもひとつの手だ。長期戦は得策ではないので、いずれにしろすばやく勝負を決めること。



敵増援のジプス局員が連れているゲンブは、HPが高い強敵。弱点の電撃属性で倒そう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	37	人間	ジプス局員	324	94	ー	ー	ー	ー	無	ー	マハジオ、なぎ払い、弱者必滅拳、封技追加、衝撃無効、Sグリモア
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パラライ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
❷	3	36	人間	ジプス局員	312	92	ー	ー	無	ー	ー	ー	渾身の一撃、マハザン、ザンダイン、貫通、氷結無効、物理強化、S窮地の練気
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❸	3	36	人間	ジプス局員	352	127	ー	ー	ー	ー	ー	ー	吸魔、メディア、マリンカリン、吸収追加、勝利の息吹、二分の活魔、Sメディア
		32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
		35	女神	ブリジット	225	159	ー	無	弱	耐	ー	無	メディア、炎の乱舞、護りの盾、火炎無効、みかわし、火炎強化、女神の慈愛
❹	3	36	人間	ジプス局員	312	92	ー	ー	ー	ー	ー	無	マハブフ、氷の乱舞、なぎ払い、氷結強化、戦神の加護、魔力無効、S絶一門・魔力
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	耐	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、夢食い、献身
❺	2	34	邪神	バフォメット	223	172	弱	耐	耐	ー	ー	無	マハラギ、吸魔、火事場吸血、火炎強化、耐氷結、混沌の波動
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
❻	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❼	3	34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		32	天使	ライラ	196	144	ー	ー	無	耐	ー	無	マハブフ、リカーム、雷の乱舞、エクスティール、氷結強化、天使の血杯
❽	3	33	闘鬼	ヨモツイクサ	264	107	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、凶化
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
❶	3	37	人間	ジプス局員	324	94	ー	ー	ー	ー	ー	ー	渾身の一撃、マハジオ、パワーチャージ、物理強化、貫通、会心激化、S護りの盾
		37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、渾身の一撃、貫通、物理強化、電撃強化、真・夢幻の具足
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、渾身の一撃、護りの盾、エクスガード、会心激化、猛反撃、龍胴絞め
❷	3	37	人間	ジプス局員	324	94	ー	耐	ー	ー	ー	ー	マハラギ、雷の乱舞、火炎強化、耐火炎、S絶一門・魔力
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、渾身の一撃、護りの盾、エクスガード、会心激化、猛反撃、龍胴絞め
		40	魔王	バロール	347	177	無	ー	弱	弱	弱	耐	死神の点呼、ペトラレイ、暴れまくり、会心激化、三分の活泉、覇王の盟約

STORY ストーリー トリアングルム編 生きとし生けるものの結末 THURSDAY

BATTLE

THURSDAY 07:30~09:30

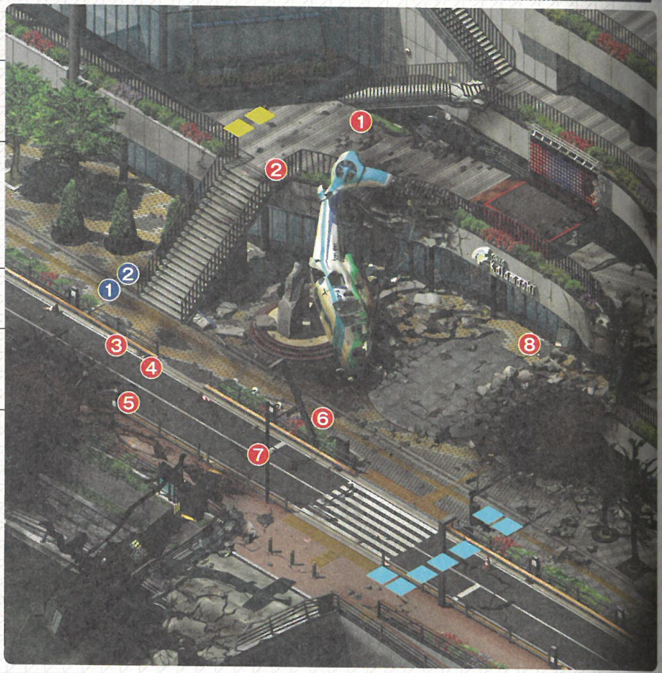
[必T3-03] 明かされゆく真実

辛くもターミナルの包囲を抜けた主人公たちは、サダクが囚われているスカイタワーに侵入するためのカードキーを奪うべく、ジプス局員を強襲する。

出撃可能キャラクター覧



東京 推上 カラマチ



■勝利条件
・すべてのジプス局員の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・カードキーを持ったジプス局員のマップ外への脱出

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・敵の減少に伴い出現(①~②)

■クリアボーナス
・5200EXP
・10000マッカ

INTERMISSION

脱出ポイントまで逃げるジプス局員に追い付き、撃破する必要がある。もっとも重要なのは移動力なので、霊鳥などをチームに編成しておこう。逃げるジプス局員のチームには衝撃属性のスキルがとくに有効だ。移動力を高めて彼らを追うチームのリーダーに、「マハザン」などをセットしておくといい。



カードキーの奪取に成功したら、以後は無理せず安全に戦えばいいため、攻撃力はさほど必要にならない。

逃げるジプス局員を追う

カードキーを持った❹のジプス局員が脱出ポイントに到達する前に倒すのが、第一の目標。局員が脱出ポイントに到達すると敗北になるが、ほかの局員はこちらに向かってくる。彼らに道を塞がれると厄介なので、「妖気迅雷」などのスキルを活用しつつ追いかけよう。女性職員はケットシーとバルバトスを連れているため、電撃属性の攻撃が有効だ。



先行した味方の横に「真・夢幻の具足」で移動し、さらに移動すれば移動距離を稼げる。

強力な敵の増援に備える

カードキーを持ったジプス局員を含めて、敵を4チーム撃破して少し経つと、敵の増援が出現する。カードキーを持った局員を倒した時点で勝利条件が敵の全滅に変わるので、残った局員を撃破していこう。階段の上にいる敵や、ショッピングモール入口にいる敵は、接近するか敵を4チーム倒した時点で動き始めるため、それまでに体勢を整えておくといい。増援で出現する敵チームはどちらも強力な悪魔を連れているが、チーム内で弱点が共通なので戦いやすい。



戦力的に余裕があれば、ジプス局員を最後に倒して経験値を稼いでおくと無駄がない。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	5	36	人間	ジプス局員	312	92	ー	ー	ー	無	ー	ー	マハジオ、ジオダイン、電撃無効、電撃強化、S解守の秘法
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	352	130	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、二分の活魔、飛翔天駆
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
❷	5	36	人間	ジプス局員	312	92	ー	ー	ー	無	ー	ー	マハジオ、ジオダイン、電撃無効、電撃強化、S解守の秘法
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	352	130	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、二分の活魔、飛翔天駆
❸	3	37	人間	ジプス局員	324	94	ー	ー	ー	ー	ー	無	ニガヨモギ、パララレイ、毒追加、魔力無効、グリモア、S絶一門・魔力
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
❹	3	37	人間	ジプス局員	300	110	ー	ー	ー	ー	無	ー	マハザン、なぎ払い、メディア、みかわし、衝撃無効、衝撃強化、S見切りの拳
		35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
		33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
❺	3	37	人間	ジプス局員	324	94	ー	ー	ー	ー	ー	ー	弱者必滅拳、マリンカリン、暴れまくり、石化追加、マヒ追加、エクスガード、Sグリモア
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
❻	3	38	人間	ジプス局員	330	96	ー	ー	ー	ー	ー	ー	渾身の一撃、弱者必滅拳、貫通、勝利の息吹、エクストラワン、S窮地の練気
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
❼	3	38	人間	ジプス局員	330	96	ー	ー	無	ー	ー	ー	なぎ払い、ブフダイン、物理強化、氷結無効、神速の寄せ、Sメディア
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
❽	3	37	人間	ジプス局員	388	112	ー	耐	ー	ー	ー	ー	アギダイン、ディアラハン、護りの盾、火炎強化、耐火炎、二分の活魔、S烈攻の秘法
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
		37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
①	3	38	人間	ジプス局員	330	96	ー	ー	無	ー	ー	ー	なぎ払い、ブフダイン、物理強化、氷結無効、神速の寄せ、Sメディア
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
②	5	36	人間	ジプス局員	312	92	ー	ー	無	ー	ー	ー	ジオダイン、メディア、なぎ払い、電撃無効、エクストラワン、みかわし、S闘気の装束
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆

BATTLE

THURSDAY 11:30~12:30

[必T3-05] 潰滅の急襲

サダクが意識を取り戻したのも束の間、突如アルクトゥルスが襲来してきた。アルクトゥルスの強大な力の前に、主人公たちは撤退を余儀なくされる。

出撃可能キャラクター一覧



東京　東京駅　中央口



■勝利条件
- 全員のマップ外への脱出

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- ミヤコの死亡

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 時間経過に伴い出現（❶～❸）

■クリアボーナス
- 5800EXP
- 11500マッカ

INTERMISSION

邪魔な敵を倒しつつ、アルクトゥルスから逃げるのがこのバトルの目的。アルクトゥルスは定期的に大ダメージのマップ全体攻撃「奪命のプラウ」を放ってくるので、これを受けたあとにHPを回復する手段は必須。すべてのチームに回復スキルを持ったユニットを最低1体は入れておき、HPを多く保とう。



元の耐性に関係なく4属性が弱点にされる。耐性を高めるより、HPやMPを増やすスキルのほうが重要だ。

脱出ポイントに急行する

バトル開始まえにイベントで主人公たち全員が弱体化され、火炎、氷結、電撃、衝撃属性が強制的に弱点になる。これは状態回復スキルでも回復できないので、急いで脱出ポイントを目指そう。アルクトゥルスは行動順を4回迎えるとマップ全体攻撃の「奪命のプラウ」を使うようになる。これを受けた場合は、すぐに回復して戦況を立て直すこと。



ここでも「真・夢幻の具足」が役に立つ。強力なユニットを先行させて、活路を拓こう。

逃げるルートを考えよう

戦闘がスタートしてしばらく経つと、脱出ポイントの近くに敵の増援が出現する。その際に脱出地点を変えるかどうか選択肢が出るので、強行突破が可能か、う回して交戦を避けたほうがいいかを考えて選択しよう。また、主人公たちを逃がすためにアルクトゥルスの動きを止めているミヤコが撃破された場合もゲームオーバーになるが、ミヤコが連れている悪魔は強く、ミヤコ自身もHPが高いので、よほど脱出に手間取らない限り倒される心配はない。



ミヤコが連れているラクシュミは高い回復能力を誇る悪魔。MPが尽きない限りは安心だ。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	50	大角	アルクトゥルス	???	???	無	無	無	無	無	無	裁きの雷火、ギガジャマ、吸魔、物理激化、石化追加、獣の眼光、大角の標
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	4	39	邪鬼	レギオン	290	92	耐	弱	－	弱	－	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	－	－	－	吸	弱	－	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
		39	霊鳥	ヴィゾフニル	352	130	－	－	－	吸	弱	－	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、二分の活魔、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	38	魔獣	ケットシー	300	118	－	－	－	弱	耐	－	マハザン、マハラギ、会心の予言、衝撃強化、火炎強化、跳躍自在
		38	魔獣	ケットシー	300	118	－	－	－	弱	耐	－	マハザン、マハラギ、会心の予言、衝撃強化、火炎強化、跳躍自在
		37	妖精	ローレライ	235	168	－	－	－	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	－	弱	－	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		35	龍王	ゲンブ	431	78	耐	－	無	弱	－	－	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、流動じめ
		33	龍王	ゲンブ	431	78	耐	－	無	弱	－	－	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、流動じめ
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	－	弱	吸	－	－	－	マハブフ、マリンカリン、夢食い、献身
		34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	－	弱	吸	－	－	－	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
		36	邪龍	アスプ	258	142	－	弱	弱	－	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	－	弱	－	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	－	弱	－	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		37	妖獣	アーヴァンク	312	90	耐	弱	－	－	耐	－	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	38	魔獣	ケットシー	300	118	－	－	－	弱	耐	－	マハザン、マハラギ、会心の予言、衝撃強化、火炎強化、跳躍自在
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	－	－	耐	－	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
		33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	－	－	耐	－	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	2	40	邪神	パズス	285	171	－	弱	－	－	無	耐	万魔の乱舞、嵐の乱舞、衝撃無効、衝撃強化、混沌の波動
		34	幽鬼	ロア	396	104	－	弱	－	－	－	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	－	弱	－	－	－	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	－	弱	－	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
		38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	－	無	弱	－	－	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	－	弱	－	耐	ペトラレイ、マハブフ、耐物理、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE ［必T3-09］世界の真実

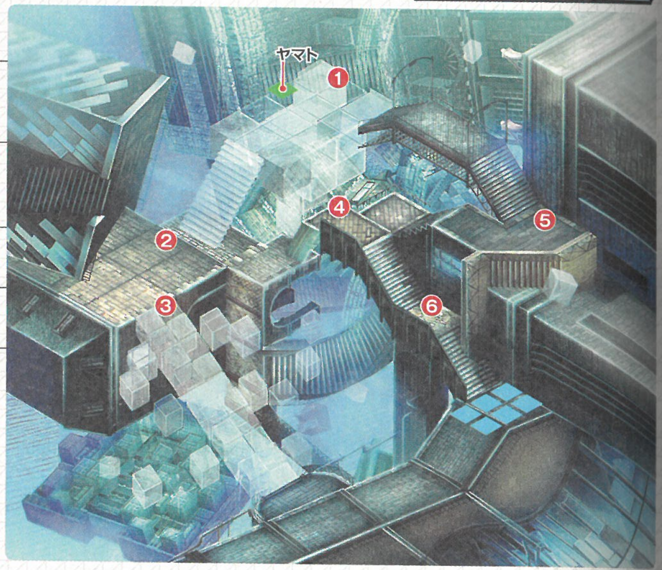
THURSDAY 16:30~17:00

アルクトゥルスから逃げ切った主人公たちのもとに、ニカイアからヤマトの死に顔動画が届く。ヤマトを救うため、一行はアーカーシャ層に向かう。

出撃可能キャラクター一覧



天の演算機　第NaNセクター



■勝利条件
・謎の敵をすべて機能停止

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・ヤマトの死亡

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・6100EXP
・12500マッカ

INTERMISSION

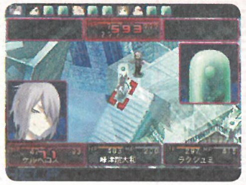
？？？は、見た目が同じでも弱点属性や耐性は個体ごとにまったく異なる。どの個体に何が有効かを確認しておき、個体ごとに担当するチームを決めてから、的確に弱点を突けるようにスキルをセットしよう。このマップは段差が多いので、地形の影響を受けずに移動できる霊鳥や幻魔をチームに編成すると便利だ。



？？？はどれもいいスキルを持っている。「万魔の乱舞」、「二身の残影」、「●●無効」などをクラックしよう。

謎の敵を沈黙させる

このバトルに出現する？？？は、倒しても一時的に機能を停止するだけで、時間が経つと再び活動を開始する。すべての敵を同時に機能停止させることが勝利条件なので、復活した敵を即座に攻撃できるよう、機能停止から時間が経過した敵の近くに味方を残しておこう。マップは狭めだが段差が多いので、障害物を無効化できるスキルが有用だ。



見た目は同じだが、弱点属性は個体ごとに異なる。戦闘まえにしっかり確認しておこう。

ヤマトを上手に利用しよう

NPCのヤマトは積極的に攻撃を仕掛けはしないものの、強力なケルベロスとラクシュミを連れているため、戦力として非常に頼りになる。ヤマトに接近した敵に対してはしっかり対処してくれるので、敵を引きつけつつ彼のもとに急行し、ヤマトと協力して撃破に当たれば、主人公たちだけで戦うより負担が少なくなる。敗北条件にヤマトの撃破が含まれているものの、ラクシュミの回復能力があれば撃破される心配はほぼないので、安心して戦うことが可能だ。



敵をいかにうまく誘導できるかがカギ。つかず離れずの距離を維持しながら動くといい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	52	???	???	???	???	―	―	―	―	―	無	万魔の乱舞、裁きの雷火、吸魔、エクストラワン、二身の残影、耐状態異常、???
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
2	3	52	???	???	???	???	―	―	耐	無	無	無	万魔の乱舞、ジオダイン、ザンダイン、エクストラワン、二身の残影、電撃無効、???
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
3	3	52	???	???	???	???	無	無	弱	―	―	無	万魔の乱舞、渾身の一撃、アギダイン、エクストラワン、二身の残影、物理無効、???
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
4	3	52	???	???	???	???	―	無	無	耐	耐	無	万魔の乱舞、アギダイン、ブフダイン、エクストラワン、二身の残影、火炎無効、???
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
5	3	52	???	???	???	???	―	―	無	無	―	無	万魔の乱舞、ブフダイン、ジオダイン、エクストラワン、二身の残影、氷結無効、???
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
6	3	52	???	???	???	???	無	弱	耐	―	無	無	万魔の乱舞、ザンダイン、渾身の一撃、エクストラワン、二身の残影、衝撃無効、???
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

BATTLE ［必T3-12］式鬼神の使役

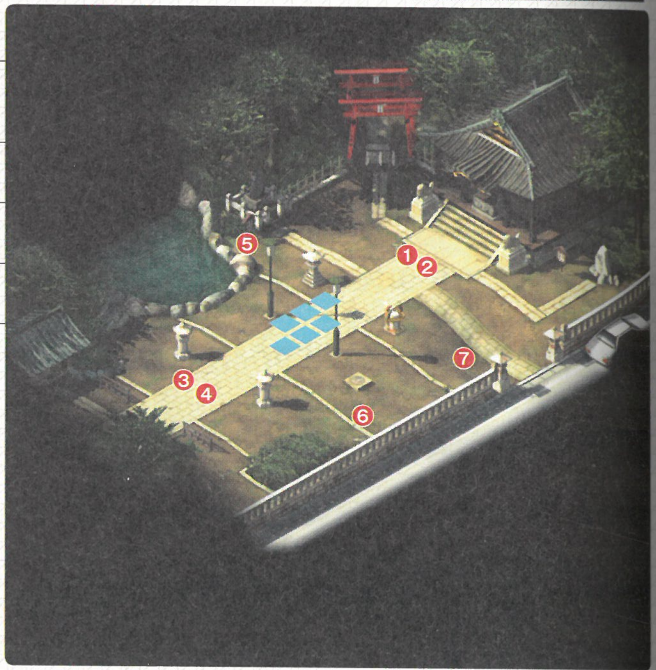
THURSDAY　17:30~19:30

ヤマトからアルクトゥルスを倒すための手掛かりを得た主人公たち。封印されていたシキオウジを解放し、自らの力を認めさせるべく彼に戦いを挑む。

出撃可能キャラクター一覧



東京　品川　千岳寺



■勝利条件
・すべてのシキオウジの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし（右ページ参照）

■クリアボーナス
・6700EXP
・13000マッカ

INTERMISSION

シキガミはそれぞれ耐性が異なるが、シキオウジと同様に火炎属性が弱点。シキガミを効率よく撃破していくために、各チームに火炎属性の攻撃が可能なユニットを1体は入れておこう。また、全体攻撃でシキオウジを倒さないよう、リーダーには単体攻撃の「アギ」や「アギダイン」などをセットしておくのがおすすめだ。



シキガミが残っている状態でシキオウジを倒すと、HPが満タンでシキガミを従えた状態で復活するので注意。

シキオウジの復活を止めよう

4体に分身したシキオウジは、自分以外のシキオウジが倒されると、シキガミをシキオウジに変えて復活させる。シキガミが残っている限りこの復活は止められないので、まずはシキオウジを残して周りのシキガミをすべて倒そう。こうすればシキオウジが復活できなくなるので、あとは残ったシキオウジを1体づつ確実に仕留めていけばいいだけだ。



シキガミもシキオウジも弱点属性は火炎。火炎系のスキルを準備して挑めば有利に戦える。

強引にシキオウジを倒す方法

シキオウジが復活するのは、シキガミが残っているほかのシキオウジに行動順が回ってきたとき。そのため、シキオウジを1体撃破したら、ほかのシキオウジに行動順が回る前に全滅させれば復活を阻止することが可能だ。もちろんシキオウジ2体が連続で行動する場合など、どうやっても不可能な状況も多いが、シキガミを撃破している過程でチャンスがきたら積極的に狙ってみよう。うまく倒すことができれば、普通に戦うより短時間でクリアできる。



シキオウジを狙う際は、攻撃力が高いスキルを連発して一気に倒しきるように心掛けよう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	49	式王子	シキオウジ	402	144	無	弱	―	―	―	耐	護りの盾、千烈突き、ブフダイン、耐状態異常、グリモア、シキオウジ
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	弱	無	―	無	耐	百裂突き、ブフダイン、みかわし、氷結強化、氷結無効、呪縛
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	弱	無	―	無	耐	百裂突き、ブフダイン、みかわし、氷結強化、氷結無効、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	49	式王子	シキオウジ	402	144	無	弱	―	―	―	耐	護りの盾、千烈突き、アギダイン、耐状態異常、グリモア、シキオウジ
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	無	―	―	無	耐	百裂突き、アギダイン、みかわし、火炎強化、火炎無効、呪縛
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	無	―	―	無	耐	百裂突き、アギダイン、みかわし、火炎強化、火炎無効、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	49	式王子	シキオウジ	402	144	無	弱	―	―	―	耐	護りの盾、千烈突き、ジオダイン、耐状態異常、グリモア、シキオウジ
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	弱	―	無	無	耐	百裂突き、ジオダイン、みかわし、電撃強化、電撃無効、呪縛
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	弱	―	無	無	耐	百裂突き、ジオダイン、みかわし、電撃強化、電撃無効、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	49	式王子	シキオウジ	402	144	無	弱	―	―	―	耐	護りの盾、千烈突き、ザンダイン、耐状態異常、グリモア、シキオウジ
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	弱	―	―	無	無	百裂突き、ザンダイン、みかわし、衝撃強化、衝撃無効、呪縛
		45	邪鬼	シキガミ	364	108	耐	弱	―	―	無	無	百裂突き、ザンダイン、みかわし、衝撃強化、衝撃無効、呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、火事場の馬鹿力、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	―	無	耐	耐	―	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		44	妖精	シルキー	267	234	―	弱	反	無	―	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		41	堕天使	ニスロク	316	177	―	無	弱	―	―	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	42	魔獣	ヌエ	450	132	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		44	邪龍	ヤム	330	124	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE ［必T3-14］ 因縁の終止符

THURSDAY 19:00~20:30

シキオウジの協力を取りつけ、いよいよアルクトゥルスに対抗する準備が整った主人公たち。2周目の世界の悲劇を繰り返さないための戦いが始まる。

出撃可能キャラクター一覧



東京　東京駅　中央口

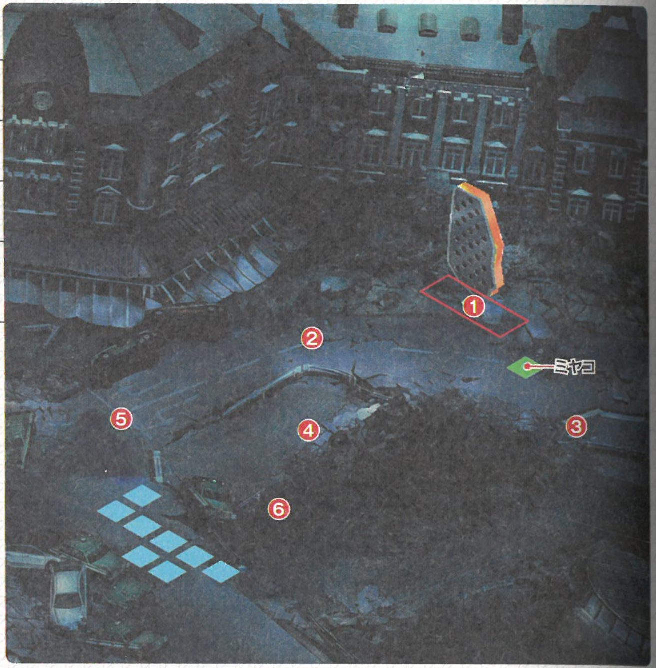
勝利条件
・アルクトゥルスの撃破

敗北条件
・ヤマトの死亡

出撃条件
・ヤマトの出撃

増援出現条件
・敵の減少に伴い❷～❻が再出現し続ける

クリアボーナス
・7300EXP
・14000マッカ



INTERMISSION

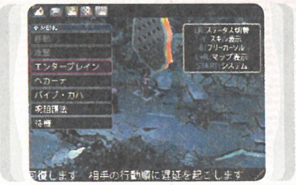
通用しない攻撃を何度も繰り返す必要があり、必然的に長期戦を強いられる。呪詛護法を使うと主人公にダメージが集中するため、回復スキルを重視したチーム編成を心がけよう。アルクトゥルスの全体攻撃は火炎属性なので、主人公以外のリーダーの火炎耐性を高めておくと、主人公の負担を大きく減らさせる。



ミヤコは、近くにいる仲間のHPを優先的に回復してくれる。主人公の回復には、これも活用するといい。

弱体化を解消しながら戦おう

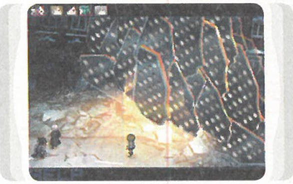
この戦いでは、味方全体を弱体化させる「クエーサー」を使われても、主人公が「呪詛護法」を使えば自身以外の弱体化を解除できる。その代わりに主人公は全体攻撃のダメージも肩代わりすることになるので、HPはつねに満タン付近を維持するように努めよう。「呪詛護法」を発動した際、主人公以外に「火炎無効」や「火炎吸収」があると心強い。



弱体化された仲魔は、控えの仲魔と交換すれば、弱体化の影響を気にせずに戦える。

カギを握るのはヤマト

アルクトゥルスには、ヤマトの「祓魔の龍戦」以外ではダメージを与えられない。ヤマト以外はアルクトゥルスへの攻撃に参加できないので、サポートに徹しよう。最初はヤマトの攻撃でもほとんどダメージを与えられないが、攻撃を3回加えるとミヤコが現われ、以後は効果的にダメージを与えられるようになる。敵の増援は何度倒しても再出現するので、ヤマトに接近してきたものだけを優先的に撃破し、ヤマトはアルクトゥルスを攻撃し続けて勝利を目指そう。



ミヤコの登場よりも少しまえにアルクトゥルスが変形し、全体攻撃の「奪命のブラウ」が強化される。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	50	大角	アルクトゥルス	???	???	無	無	無	無	無	無	裁きの雷火、ギガジャマ、物理激化、石化追加、獣の眼光、大角の標
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
		―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		44	邪龍	ヤム	330	124	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		46	邪龍	ヤム	342	130	―	反	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎反射、邪念流動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
		42	魔獣	ヌエ	370	97	―	弱	耐	反	―	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	―	無	耐	耐	―	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		42	天使	アニエル	413	104	耐	―	無	耐	耐	―	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		44	妖精	シルキー	267	234	―	弱	反	無	―	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	―	無	耐	耐	―	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		44	妖精	シルキー	267	234	―	弱	反	無	―	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	43	妖獣	モスマン	311	192	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー トリアングルム編 THURSDAY 生きとし生けるものの結末

FREE BATTLE [FT3-A] フリーバトルA

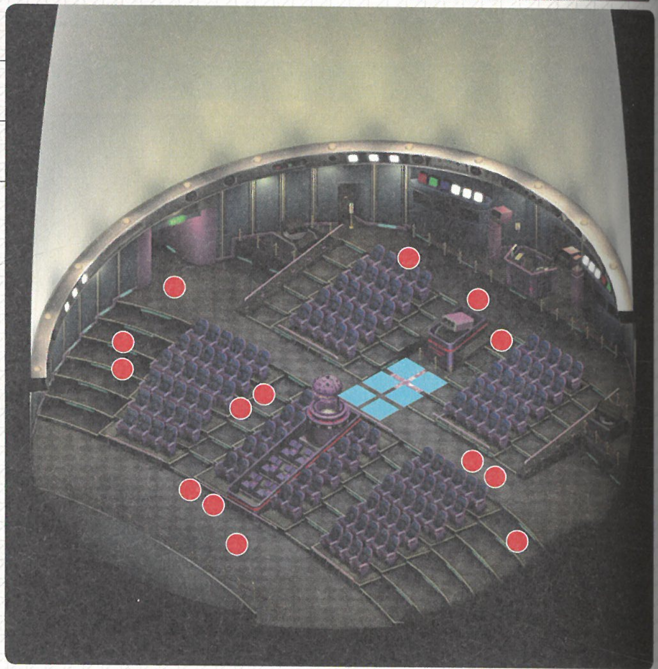
THURSDAY 06:30~08:00

名古屋 伏見 プラネタリウム

■勝利条件
- すべての敵の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■クリアボーナス
- 1800マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理強化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、夢食い、献身
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
35	魔獣	ケットシー	232	138	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、なぎ払い、物理強化、真・夢幻の具足
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め

FREE BATTLE [FT3-B] フリーバトルB

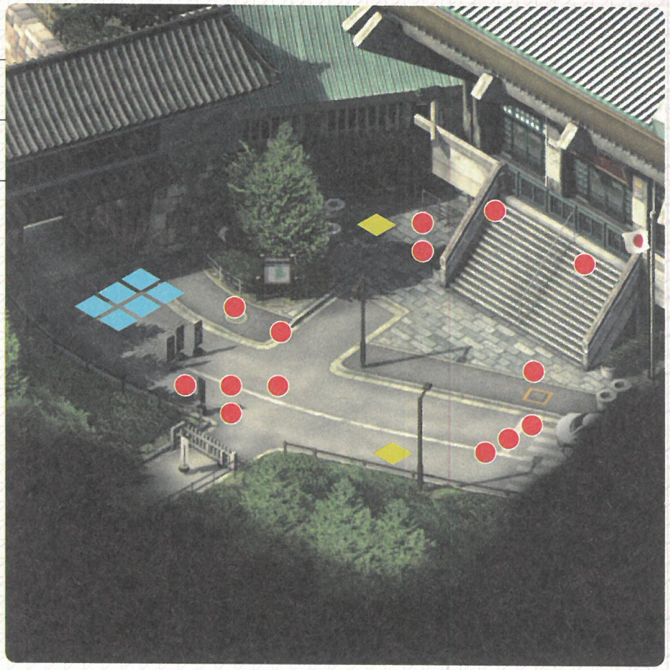
THURSDAY 07:30~12:00

東京 九段下 武芸館

■勝利条件
- すべての敵の撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■クリアボーナス
- 1800マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
33	妖獣	アーヴァンク	282	82	耐	弱	ー	ー	耐	ー	なぎ払い、物理激化、猛反撃、勝利の息吹、妖気迅雷
33	堕天使	バルバトス	232	138	ー	ー	ー	弱	吸	耐	渾身の一撃、嵐の乱舞、衝撃強化、会心激化、いけにえの盟約
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、夢食い、献身
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、なぎ払い、物理強化、真・夢幻の具足
37	妖精	ローレライ	235	168	ー	ー	ー	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、アムリタ、見覚えの急成長、グリモア、妖精の粉
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

エクストラゼロ、メディア、三分の活泉、三分の魔脈、エクスガード、衝撃強化、電撃強化、封技追加、エクストラゼロ、猛反撃、リカーム、1202マッカ

FREE BATTLE [FT3-C] フリーバトルC

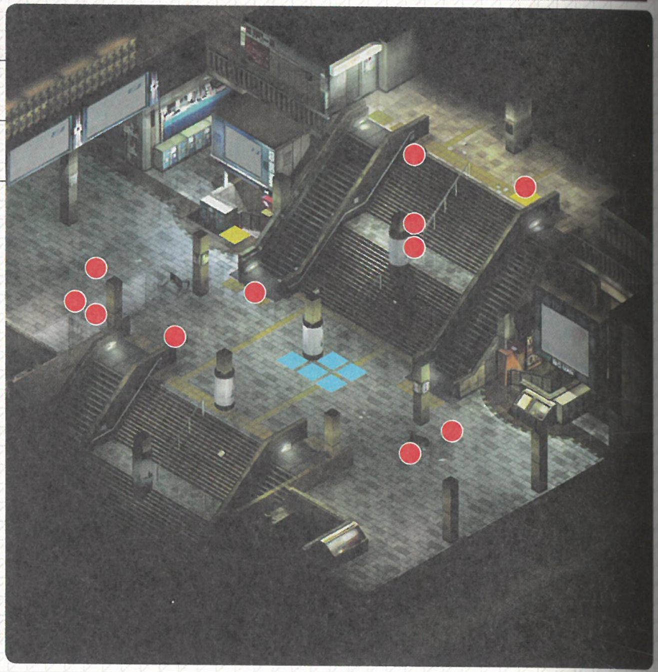
THURSDAY 12:00~18:30

大阪　梅田　ビックマン前

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、夢食い、献身
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、吸収追加、献身
35	魔獣	ケットシー	276	109	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザン、マハラギ、会心の予言、火炎強化、獣の跳躍
36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
36	邪龍	アスプ	258	142	ー	弱	弱	ー	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
39	霊鳥	ヴィゾフニル	352	130	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、二分の活魔、飛翔天駆
39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

エクストラゼロ、S護りの盾、三分の魔脈、エクスガード、衝撃強化、猛反撃、リカーム、吸魔、S闘気の装束、Sグリモア、S解守の秘法、1739マッカ

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FT3-D] フリーバトルD

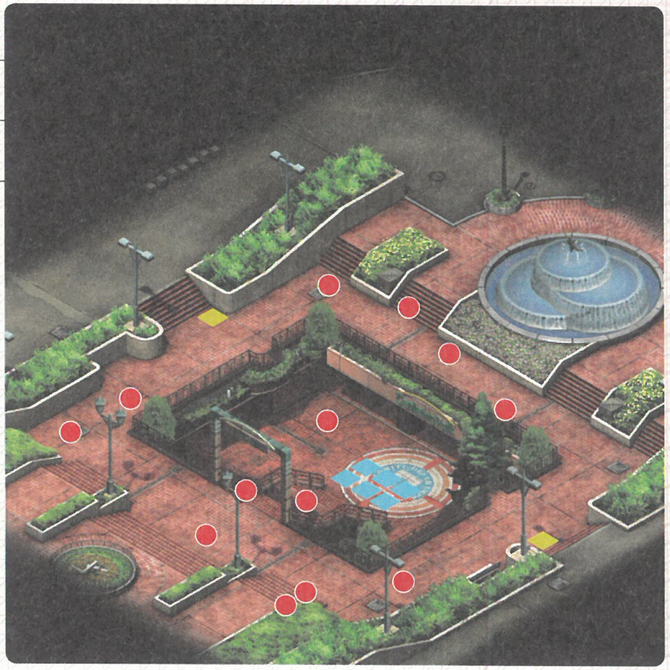
THURSDAY 12:00~18:30

名古屋　栄　センタリングパーク

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
34	鬼女	ユキジョロウ	220	153	ー	弱	吸	ー	ー	ー	マハブフ、マリンカリン、夢食い、献身
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
34	幽鬼	ロア	396	104	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、エクスムーブ、ニガヨモギ、三分の活泉、毒追加、迅速の寄せ、霊障
36	闘鬼	ヨモツイクサ	288	117	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、アギ、石化追加、猛反撃、迅速の寄せ、大凶化
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
39	霊鳥	ヴィゾフニル	352	130	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、二分の活魔、飛翔天駆
39	霊鳥	ヴィゾフニル	294	109	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオ、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、飛翔天駆
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約

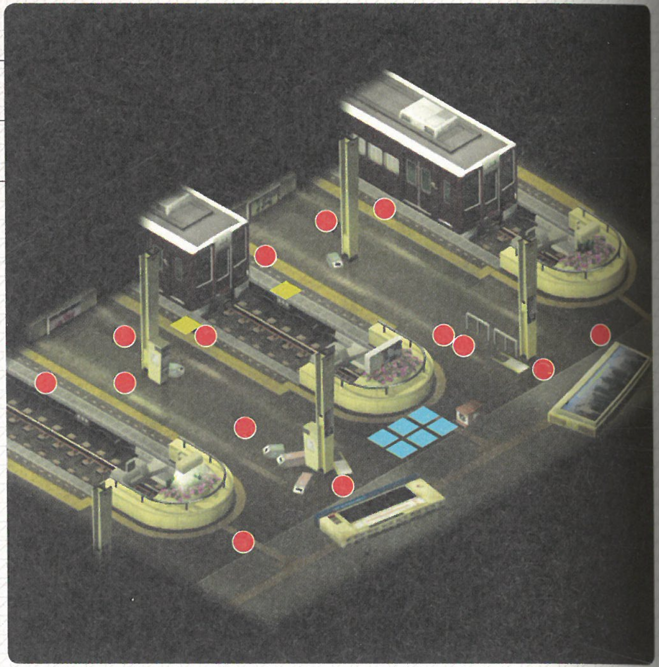
PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

S護りの盾、S見切りの拳、メディア、三分の活泉、封技追加、エクストラゼロ、猛反撃、リカーム、吸魔、S闘気の装束、Sグリモア、S解守の秘法、1723マッカ

FREE BATTLE [FT3-E] フリーバトルE

THURSDAY 19:00~23:30

大阪 梅田 栈急線ホーム



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2000マッカ

STORY ストーリー トリアングルム編 THURSDAY 生きとし生けるものの結末

ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
37	神獣	ハクタク	288	114	ー	耐	耐	耐	弱	ー	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
37	幻魔	クーフーリン	343	50	耐	ー	弱	耐	反	ー	マハジオ、捨身の一撃、貫通、物理強化、真・夢幻の具足
38	龍王	ゲンブ	431	78	耐	ー	無	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、エクスガード、氷結無効、龍胴絞め
39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	ー	弱	ー	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

S見切りの拳、会心の予言、勝利の息吹、物理強化、会心激化、パワーチャージ、衝撃無効、S護りの盾、弱者必滅拳、吸収追加、S窮地の練気、戦神の加護、マリンカリン、火事場吸血、貫通、S絶一門・魔力、氷結無効、1877マッカ

Column 悪魔召喚アプリの「通信」機能② 配信悪魔

本作に登場する悪魔の数は、P291で紹介しているコラボレーションキャラクターを除いても、ニンテンドー DS版『デビルサバイバー2』のものから32体増えている。そのうち24体は、いつの間に通信で入手できる。

なお、新規追加悪魔のうち、コウリュウとサンダルフォンはミヤコの縁ステージを上げれば合体解禁、アラミサキ、シキオウジ、セイオウボ、フロストファイブは、ストーリー中に特定の条件を満たせば合体解禁になる。



ディオニュソスとティターンは新規追加悪魔だが、この2体は特別な条件を満たす必要はなく、普通に悪魔合体で生み出せる。

配信悪魔の入手法と使い方

配信悪魔は、P291に掲載しているコラボレーションキャラクターと同様に、「いつの間に通信」で入手できる。配信された悪魔パックを受け取ると、そのパックに収録された悪魔の合体が解禁され、新たに生み出せるようになる仕組みだ。各パックに収録されている悪魔は、各6体。なお、配信悪魔はすべて合体元になる悪魔が固定された、特殊合体でしか生み出せない。なお、それぞれの配信悪魔の素材になる悪魔については、P030にデータを掲載している。



配信悪魔を入手するまえは、特殊合体の素材になる悪魔を揃えても、合体することはできない。まず配信悪魔を手に入れよう。

■各パックに入っている悪魔

パック名	収録悪魔	パック名	収録悪魔
第1パック	堕天使 ダンタリアン	第3パック	邪神 セト
	闘鬼 モムノフ		邪龍 ファフニール
	女神 イシュタル		魔王 ルキフグス
	妖精 トロール		女神 ブラックマリア
	妖精 スプリガン		闘鬼 オンギョウキ
	霊鳥 カウ		魔獣 カブラカン
第2パック	魔王 ルシファフロスト	第4パック	魔人 マザーハーロット
	天使 ドミニオン		霊鳥 ルフ
	闘鬼 トケビ		鬼女 ジャヒー
	幻魔 ロイチェクタ		邪鬼 マカーブル
	妖獣 カトブレパス		天使 スラオシャ
	鬼神 オオクニヌシ		龍王 ユルング

※配信に関する情報は、2015年3月現在のものです

STORY ストーリー 悪魔召喚アプリの「通信」機能② 配信悪魔

トリアングルム編
FRIDAY

人間の望む世界

ミヤコの計画とは、主人公たち13人とミヤコを犠牲にしてサダクを正当な管理者にするというものだった。これが世界を救う唯一の方法という彼女の考えに対して話し合いが行なわれる。

Check Point 1 ミヤコの計画に賛同すると……

FRIDAYは、前日に語られたミヤコの計画についての話し合いから始まる。ここでミヤコからの問いかけに「世界のために犠牲になろう」→「後悔などない」の順に選択すると、ミヤコの計画に賛同することになり、ひとつの終結を迎える。ただし、これはバッドエンディングなので、事前にセーブをしていない場合は選ばないように。逆にセーブをしている場合は、一度は見ておくといい。

Check Point 2 強敵とのバトルに向けてレベルを上げる

FRIDAYには[必T4-04]で強敵との2連戦がある。その準備として役立つのが[必T4-03]だ。このバトルではレベルが60を超える悪魔が出現するうえに、ラクシュミがリカームでMPの続く限り復活させる。復活した悪魔のHPは少なくすぐに倒せるので、これを利用して何度も高レベルの悪魔を倒せば、フリーバトルを繰り返すより短い時間で効率よく大量の経験値を稼ぐことが可能だ。

Check Point 3 つぎの日の分岐について

23:30に[必T4-11]を発生させると管理ルート、[必T4-12]を発生させると修羅ルート、[必T4-13]を発生させると創造ルートに分岐する。ただし創造ルートは[任T4-01]→[任T4-02]→[任T4-03]の順に任意イベントを発生させ、[任T4-03]で肯定的なものを選び続ける必要がある。諦めるなどの否定的な選択肢を選ぶとその場で創造ルートへの道が途絶えてしまうので注意。23:00の必須イベントが「2つの道」から「3つの道」になっていれば、条件を満たしたことになる。

イベントタイムチャート



イベント一覧

No.	イベント名	時間帯	場所	備考
必T4-01	アストロラーベ	06:30～09:30	久屋大通 名古屋支局	－
必T4-02	ジプス強襲	07:00～10:00	伏見 プラネタリウム	[必T4-01]発生後にいずれかのイベントを発生させると出現。解説はP314
必T4-03	龍脈の儀	07:30～10:30	久屋大通 ターミナル	[必T4-02]後出現。解説はP316
必T4-04	人であるが故に	11:30～12:00	推上 カラマチ	解説はP318、P320
必T4-05	カノープスの真実	12:00～12:30	永田町 東京支局	－
必T4-06	理想の管理者	12:30～22:30	推上 強化ターミナル施設	[必T4-05]後出現
必T4-07	永遠の闘争	12:30～22:30	永田町 東京支局	[必T4-05]後出現
必T4-08	自らのエラー	19:00～20:00	新宿 都庁前広場	解説はP322
必T4-09	3つの道	23:00	永田町 東京支局	出現条件は左ページのCheck Point 3参照
必T4-10	2つの道	23:00	永田町 東京支局	[必T4-09]が出現しない場合のみ出現
必T4-11	人による管理	23:30	永田町 東京支局	－
必T4-12	勝ち取る未来	23:30	永田町 東京支局	－
必T4-13	管理からの脱却	23:30	新宿 都庁前広場	[必T4-09]発生時のみ出現
任T4-01	世界創造	06:30～11:30	久屋大通 名古屋支局	[必T4-01]後出現。[必T4-02]発生から[必T4-03]発生までは発生場所が大須 赤門前になる
任T4-02	管理者権限の力	07:00～11:30	久屋大通 名古屋支局	[任T4-01]後出現。[必T4-02]発生から[必T4-03]発生までは発生場所が大須 赤門前になる
任T4-03	新世界への道	12:30～22:30	推上 強化ターミナル施設	[必T4-05]と[任T4-02]発生で出現
FT4-A	フリーバトルA	06:30～11:00	池袋 衛国寺	解説はP324
FT4-B	フリーバトルB	06:30～11:00	伏見 立体駐車場	解説はP325
FT4-C	フリーバトルC	11:30～18:30	新今宮 フェスティバルゲート	解説はP326
FT4-D	フリーバトルD	11:30～18:30	港区 芝公園	解説はP327
FT4-E	フリーバトルE	19:00～23:30	品川 千岳寺	解説はP328

BATTLE

FRIDAY 07:00~10:00

［必T4-02］ジプス強襲

ミヤコと協力してアルクトゥルスを倒したのも束の間、彼女とは再び敵対関係に戻ってしまう。名古屋に戻った主人公たちのもとに、ジプスの手が迫る。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋　伏見　プラネタリウム

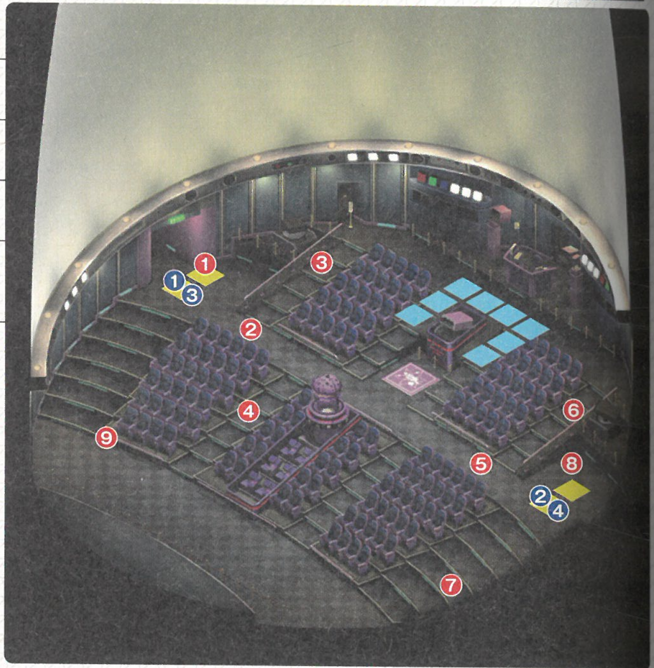
■勝利条件
・主人公たち全員の脱出

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・敵の減少に伴い出現（①～④）

■クリアボーナス
・7900EXP
・15000マッカ



INTERMISSION

ジプス局員を倒すたびに、増援のジプス局員が新たに出現する。これを利用して指定の脱出ポイント付近でレベル上げをすることができるので、レベルが足りないと感じたらここで経験値を稼いでおこう。MPが底をついてきたら戦闘の続行は危険なので、指定ポイントに逃げ込みクリアしてしまうといい。



写真のように脱出ポイントを囲みつつ、敵の増援が出てきたら即時撃破すると危なくなっても逃げやすい。

どちらの出口から逃げるか決めよう

マップには左と右の出入り口付近に脱出ポイントが存在するが、最初のひとりが脱出に成功すると、脱出に使わなかった側の脱出ポイントが消滅する。必ず最初から全員がまとまって、同じ脱出ポイントを目指すこと。ジプス局員はどれだけ倒しても脱出ポイント付近の扉から増援が出現するため、進路を塞ぐもの以外は無視して脱出を優先しよう。



脱出ポイントは２ヵ所あるが、使えるのはどちらか一方。近くから出現する敵増援に注意。

アバドンに注意

アバドンは物理属性以外すべてに耐性を持つうえ、長距離攻撃を可能にする種族特有スキルを持っており、非常に厄介。近寄ってきたら最優先で撃破しよう。

アバドンといっしょに出てくる悪魔はヌエかスカアハで、ジプス局員も含め全員物理属性に耐性を持っていない。「暴れまくり」などの物理スキルが有効だ。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	2	47	人間	ジプス局員	378	204	ー	耐	耐	耐	耐	耐	ディアラハン、マカラカーン、魔性の乱舞、全門耐性、五分の魔脈、S窮地の練気
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	47	人間	ジプス局員	402	118	ー	ー	ー	ー	反	ー	ザンダイン、マハザン、衝撃反射、衝撃激化、神速の寄せ、S堅盾の秘法
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	48	人間	ジプス局員	612	120	無	ー	ー	ー	ー	ー	マハブフ、八相発破、物理無効、氷結激化、五分の活泉、S骨抜の秘法
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、火事場の馬鹿力、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	47	人間	ジプス局員	378	204	ー	無	ー	ー	ー	ー	万魔の乱舞、死神の点呼、火炎無効、五分の魔脈、S闘気の装束
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	47	人間	ジプス局員	402	118	無	ー	ー	ー	ー	ー	八相発破、渾身の一撃、パワーチャージ、物理無効、勝利の息吹、貫通、S的中の秘法
		46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、火事場の馬鹿力、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❻	3	47	人間	ジプス局員	378	136	ー	ー	ー	反	ー	ー	ジオダイン、マハジオ、メディア、電撃反射、電撃激化、S絶一門・魔力
		46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❼	5	47	人間	ジプス局員	402	118	ー	反	反	ー	ー	ー	マハザン、千烈突き、火炎反射、エクストラワン、氷結反射、S解守の秘法
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❽	3	47	人間	ジプス局員	378	136	ー	ー	ー	反	無	ー	夢食い、吸魔、アギダイン、火炎激化、電撃反射、衝撃無効、Sメディア
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	3	46	人間	ジプス局員	396	114	ー	無	ー	ー	ー	ー	ペトラレイ、マハブフ、火炎無効、氷結激化、Sグリモア
		44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	46	人間	ジプス局員	372	134	ー	ー	ー	無	ー	ー	ディアラハン、ジオダイン、電撃強化、電撃無効、S烈攻の秘法
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	5	46	人間	ジプス局員	396	114	ー	ー	ー	ー	ー	ー	会心の予言、マハザン、ザンダイン、会心激化、衝撃強化、S軽業の秘法
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
④	2	47	人間	ジプス局員	378	136	ー	ー	ー	反	ー	ー	ジオダイン、マハジオ、メディア、電撃反射、電撃激化、S絶一門・魔力
		46	魔獣	ヌエ	403	106	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動

STORY ストーリー 人間の望む世界 トリアングルム編 FRIDAY

BATTLE [必T4-03] 龍脈の儀

FRIDAY 07:30~10:30

ヤマトがミヤコに対抗する力を得るため、一行は龍穴のある富士山に向かう。しかし、そこには龍脈を守るべく強力な悪魔が配備されていた。

出撃可能キャラクター一覧



富士山火口 クサビ施設



■勝利条件
- 4ヵ所の制御卓を同時に操作する
- すべての悪魔の撃破

■敗北条件
- ヤマトの死亡

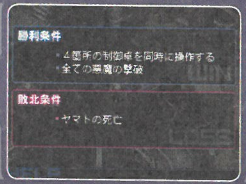
■出撃条件
- ヤマトの出撃
- 4チームの出撃

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 8300EXP
- 15500マッカ

INTERMISSION

4ヵ所の指定ポイントは悪魔に守られている。マップ右下にいるヴリトラは強力なので、こちらも強力なチームを向かわせること。ヴリトラの弱点属性は衝撃だが、強力なスキルであれば、耐性のない物理、火炎、氷結属性のいずれかでも十分なダメージを与えられる。どうしても勝てなければ、おびき出して横をすり抜けるといい。



勝利条件にはないが、ヤマトは必ず右上の制御卓に着かなければならないのを忘れないようにしよう。

堅実に敵を倒して進む

この戦闘は各ユニットが4ヵ所の指定ポイントで「制御卓につく」を選べばクリアとなる。道中の敵と戦う必要はないが、制御卓を守る敵がいるので完全に戦いを避けるのは不可能。ここは堅実に2チームずつ左右に分かれ、マップ下方へ移動しながら敵を撃破していこう。マップ左下にいるラクシュミはほかの敵を復活させてしまうので、優先的に倒すこと。



マップ右側にいるヴリトラは非常に強力。弱点の衝撃属性を突けるチームを向かわせよう。

ラクシュミを利用した経験値稼ぎ

マップ左上の❶のみを撃破すると、ラクシュミは必ずこのムールムールを復活させる。この場合、チームはムールムール1体のみでの復活となる。さらに火炎、氷結、魔力属性と多数の弱点を持つので、いずれかの属性攻撃を準備しておけば撃破は簡単だ。攻撃パートでムールムールより早く行動でき、かつ各種乱舞系のスキル1発で倒すことができれば、無傷で経験値を稼ぎ続けられる。レベル不足を感じた場合、ここで少し稼いでおくといい。



マップ下部のアバドンを倒すより効率よく稼げる。アバドンは無視してしまうのもひとつの手だ。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
2	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃無効、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃無効、堕天の烙印
		44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
3	3	51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
4	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、火事場の馬鹿力、邪念呪縛
5	1	48	邪神	アバドン	438	130	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、火事場の馬鹿力、大凶化
		46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
6	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
7	1	48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
		43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
8	5	50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー トリアングルム編 人間の望む世界 FRIDAY

BATTLE

FRIDAY 11:30~12:00

[必T4-04] 人であるが故に①

ついにミヤコと対峙する主人公たち。なんとか説得を試みるもののミヤコの意思は変わらず、強硬手段に出た彼女との直接対決を余儀なくされる。

出撃可能キャラクター一覧



東京　押上　カラマチ

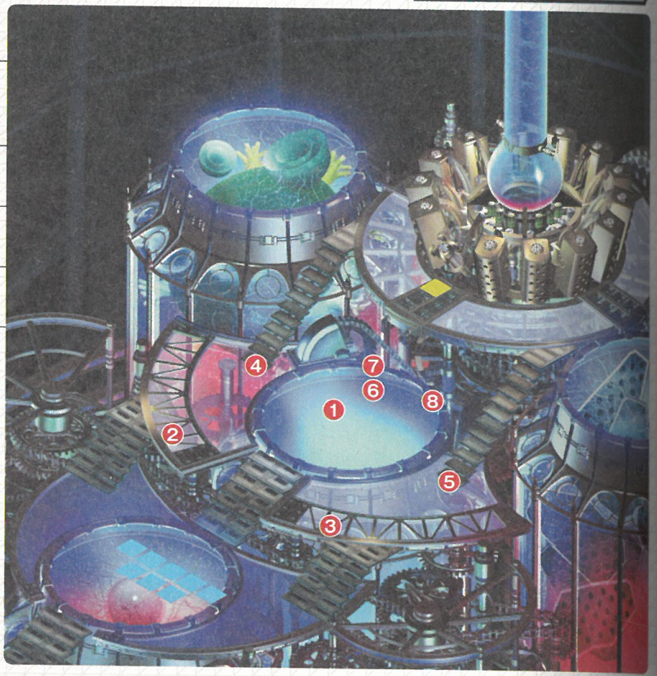
■勝利条件
- ミヤコの撃破
- サダクの解放

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 9000EXP
- 16500マッカ



INTERMISSION

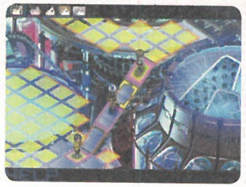
ミヤコを倒すか、サダクを助けるかでクリア方法が異なる。ミヤコを倒すなら反撃を避けるために射程を延ばす種族の仲魔と、物理、魔力以外の攻撃属性を用意して挑もう。サダクを助けるなら指定ポイントまで直進できる幻魔や霊鳥をヤマトのチームに編成して、ミヤコの横を通り抜けて指定ポイントに急げばいい。



ミヤコは非常に強力だが、彼女からは「S二身の残影」をクラックできる。倒せたときの見返りも大きい。

ミヤコとの戦闘を避けよう

この戦闘にヤマトを出撃させれば、ミヤコと戦わなくても指定ポイントにヤマトを向かわせることで勝利できる。ミヤコには物理攻撃が通じず、全門耐性をも備えているので戦うのは得策ではない。ヤマトが指定ポイントに到達してから3回行動順を迎えると勝利条件達成となるので、「飛翔天駆」などでミヤコの横を通り抜け、指定ポイントに向かうといい。



ミヤコは段差を無視できないため、あとを追われても余裕をもって勝利条件を満たせる。

ミヤコの撃破を目指す場合

ミヤコを撃破してクリアしたい場合、ミヤコの耐性を無視できる万能属性スキルが必須になる。また、ミヤコの攻撃が届く射程での戦闘は、ミヤコの攻撃力の高さから非常にリスクが高いので、攻撃の射程を延長するスキルを用いて一方的に攻撃を仕掛けることを徹底すること。ミヤコから攻撃を仕掛けられた場合は、「マカラカーン」や「護りの盾」で生き残ることをつねに優先させよう。攻撃に耐えたらまた距離を離して攻撃を積み重ねていく。かなり苦しい戦いになるが、戦力を揃えて根気よく戦えば勝機はある。



ミヤコの言葉のとおり、生半可では倒すことは難しい。2周目以降に挑戦するのが無難だ。

ENEMY DATA [敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	55	人間	峰津院都	???	???	反	耐	耐	耐	耐	耐	メギド、斬首・公開処刑、貫通の一撃、物理反射、全門耐性、物理激化、S二身の残影
		50	鬼神	ゾウチョウテン	736	205	反	ー	ー	ー	弱	無	アギダイン、デスバウンド、火炎激化、物理反射、勇者の精神、鬼神双手
		53	魔神	オシリス	657	291	吸	耐	耐	弱	耐	無	メギド、マカラカーン、メディアラハン、エクスガード、物理吸収、神速の寄せ、魔力開眼
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	53	人間	ジプス局員	450	132	ー	ー	吸	ー	ー	ー	死神の点呼、マハブフダイン、最期の一撃、氷結吸収、氷結激化、エクスチャージ、S絶一門・物理
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、火事場の馬鹿力、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、火事場の馬鹿力、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	53	人間	ジプス局員	450	132	ー	ー	ー	反	ー	ー	死神の点呼、マハジオダイン、デスバウンド、電撃反射、電撃激化、物理激化、S絶一門・衝撃
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴絞め
		51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴絞め
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	53	人間	ジプス局員	450	132	ー	ー	ー	吸	ー	ー	メディアラハン、マハザンダイン、裁きの雷火、衝撃激化、衝撃吸収、S魔道結界・陽
		50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、、慈母の献身
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	52	人間	ジプス局員	438	130	ー	吸	ー	ー	ー	ー	メディアラハン、テトラカーン、マハラギダイン、火炎激化、火炎吸収、エクスチャージ、Sディアラハン
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	2	52	人間	ジプス局員	438	195	吸	ー	ー	ー	ー	ー	ディアラハン、マカラカーン、メギド、食いしばり、物理吸収、五分の魔脈、Sリカーム
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	53	人間	ジプス局員	450	132	ー	ー	ー	吸	ー	ー	ギガジャマ、ジオダイン、電撃吸収、吸収追加、Sグリモア
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	53	人間	ジプス局員	450	132	ー	ー	反	ー	ー	ー	ギガジャマ、ブフダイン、氷結激化、氷結反射、グリモア、S絶一門・火炎
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動

BATTLE

FRIDAY 11:30~12:00

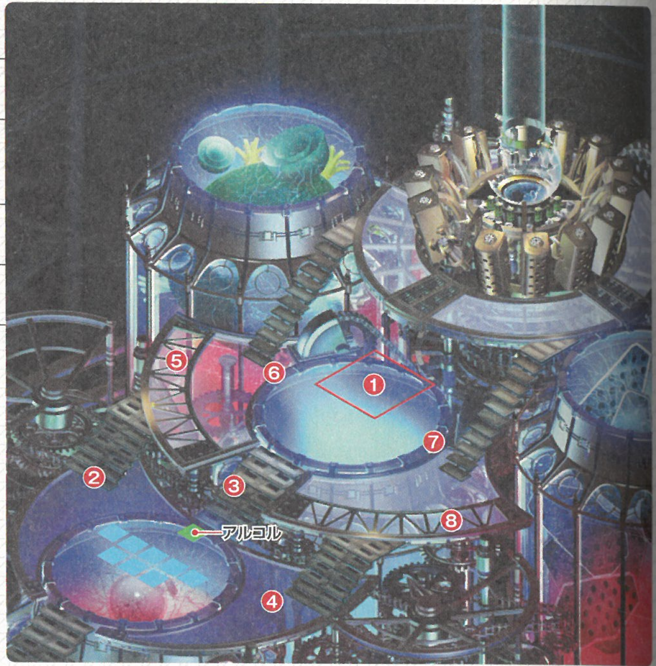
[必T4-04] 人であるが故に②

ミヤコの隙を突き、サダクの解放に成功した主人公たち。そして、ついに峰津院都という存在の正体が明らかになり、ミヤコとの最終決戦に突入する。

出撃可能キャラクター一覧



東京 推上 カラマチ



■勝利条件
- コル・カロリの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- アルコルの死亡

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 15000EXP
- 17000マッカ

INTERMISSION

アルコルが倒されると大ダメージの全体攻撃をくらうほか、アルコルが復活するまでのあいだ仲魔の召喚、帰還を封じられてしまう。彼のHPを小まめに回復する役割のチームを用意しておこう。コル・カロリに攻撃を仕掛けるチームは、火炎か氷結属性の強力なスキルを持った悪魔を優先的に編成しておくといい。



ここまでに万能属性の攻撃を取得できていると、耐性にダメージが左右されないのでかなり楽になる。

アルコルを守りつつ戦おう

コル・カロリの放つ「アステリオン」は、仲魔の召喚、帰還を禁止する効果があるが、アルコルが生存していればその効果を防ぐことができる。ただし、「アステリオン」が発動するたびにアルコルはダメージを受ける。つねにアルコルを回復できる距離に回復役のチームを待機させつつ、まずはコル・カロリ以外の敵ユニットの排除にかかろう。



仲魔の入れ替えを考慮しない場合、サダクを守る意味は薄い。戦略と相談しよう。

コル・カロリの倒し方

コル・カロリは主星のAとふたつの伴星Bからなり、どの部位も強固な耐性を保有するため、非常に厄介な相手。まずは反射、吸収されない火炎属性で氷結属性に対して無敵の伴星を撃破し、その後、主星が耐性を持たず、反射、吸収されない氷結属性で集中攻撃を行なうといい。多くの場合は伴星が残るが、主星を倒せばチーム撃破できるので問題はない。氷結属性で攻撃する際は「氷の乱舞」がおすすめだ。ランダム要素は絡むがまとまったダメージが期待できる。



コル・カロリの伴星を撃破すると、マップ上の見た目も対応部位が破壊され、状態を判断しやすい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		55	常陳一	コル・カロリA	???	???	反	耐	ー	反	反	無	八相発破、ザンダイン、物理反射、攻撃全体化、常陳一の標
1	3	50	常陳一	コル・カロリB	???	???	無	耐	無	耐	耐	無	渾身の一撃、千烈突き、マハザン、封技追加、勝利の美酒、猟犬の眼光、常陳一の標
		50	常陳一	コル・カロリB	???	???	無	耐	耐	耐	無	無	渾身の一撃、千烈突き、マハブフ、マヒ追加、勝利の美酒、猟犬の眼光、常陳一の標
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
2	3	51	龍王	セイリュウ	396	128	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
		48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、氷結無効、全門耐性、猛反撃、混沌の波動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
3	3	47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
		47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
4	3	49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
5	3	50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	反	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、衝撃反射、天使の聖痕
		50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
6	3	51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
		51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	ー	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、天使の聖痕
7	3	50	天使	カズフェル	421	132	耐	ー	反	ー	反	ー	裁きの雷火、マハブフダイン、氷結反射、衝撃反射、天使の聖痕
		52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
8	3	51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
		51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

FRIDAY 19:00~20:00

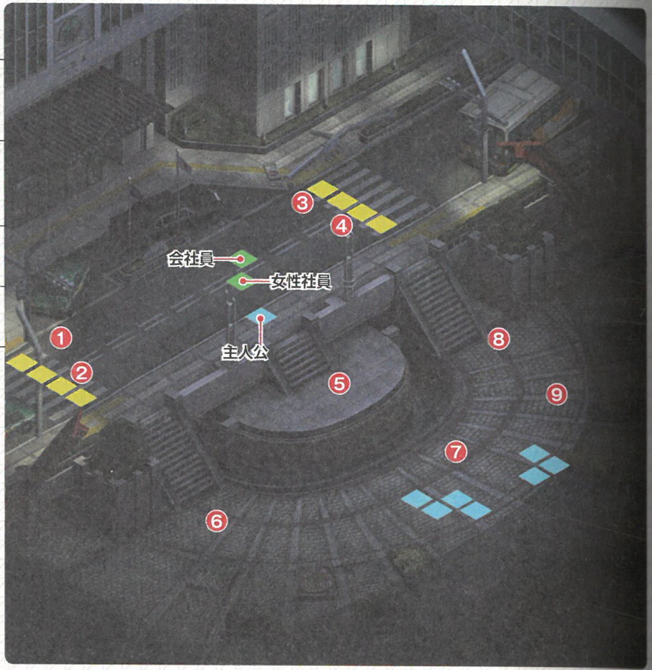
［必T4-08］自らのエラー

刻一刻と世界の終焉が迫るなか、主人公たちはカノープスの子機から市民を助ける。その最中、主人公たちはカノープス打倒の手掛かりを得る。

出撃可能キャラクター一覧



東京　新宿　都庁前広場



■勝利条件
- すべての敵の撃破および機能停止

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- 民間人の死亡

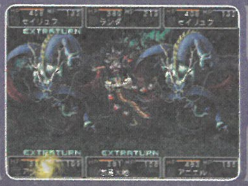
■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 11100EXP
- 19500マッカ

INTERMISSION

パースカノープスはどの個体にも物理属性が通用しないので、物理属性以外のスキルを主軸にしたチームを組んでおくと効果的。逃げ惑う民間人の護衛が主人公だけだと心もとないので、幻魔や霊鳥を編成したチームをひとつ作っておこう。このチームで主人公を加勢に行き、協力して周囲の悪魔をせん滅するといい。



ランダは物理反射を備えているので、物理属性の攻撃は厳禁。総じて属性攻撃が重要になるバトルだ。

パースカノープスは撃破可能

以前戦ったときは名称が「？？？」だったカノープスの子機だが、今回は正体が判明し、名前がパースカノープスになっている。しかも復活の心配がなく、普通に倒せるようになっている。パースカノープスは物理属性に対して無効か反射を持っているので、弱点属性か万能魔法で攻撃するといい。火力に自信があれば、耐性の上から強引に攻撃してもいい。



ふたりの峰津院がエラーを引き起こす。これにより、パースカノープスの撃破が可能になる。

民間人を逃がそう

マップ上方には民間人がふたり取り残されている。彼らに隣接すると行動を指示できるので、逃げる方向を指定しよう。ただし、悪魔やパースカノープスは彼らも攻撃対象にしているので、放置はしないように。彼らに近寄ってくる敵はしっかり護衛役のユニットで撃破し、攻撃を受けてしまったら即座に回復すること。民間人は指示を出したユニットに追従させることもできるので、これを使って誘導するのも有効だ。



頼りない印象の民間人だが、多少であれば悪魔の攻撃にも耐えることができる。回復はこまめに。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
		53	鬼女	ズェラロンズ	349	247	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、衝撃激化、慈母の献身
2	3	55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、最期の一撃、物理無効、邪念呪縛
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、最期の一撃、物理無効、邪念呪縛
		54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、五分の活泉、真・夢幻の具足
3	3	58	鬼女	ランダ	380	132	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		53	龍王	セイリュウ	408	219	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
		53	龍王	セイリュウ	408	219	ー	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
4	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		55	邪鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、最期の一撃、物理無効、邪念呪縛
5	3	56	根源子	パースカノープス	???	???	無	耐	弱	耐	耐	無	万魔の乱舞、アギダイン、ブフダイン、エクストラワン、二身の残影、物理無効、摂理の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
6	3	56	根源子	パースカノープス	???	???	無	耐	弱	耐	耐	無	万魔の乱舞、渾身の一撃、裁きの雷火、エクストラワン、二身の残影、物理無効、摂理の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
7	3	56	根源子	パースカノープス	???	???	反	耐	弱	耐	耐	無	万魔の乱舞、マハブフダイン、ギガジャマ、エクストラワン、攻撃全体化、物理反射、摂理の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
8	3	56	根源子	パースカノープス	???	???	無	耐	弱	耐	耐	無	万魔の乱舞、ザンダイン、ジオダイン、エクストラワン、二身の残影、物理無効、摂理の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
9	3	56	根源子	パースカノープス	???	???	無	耐	弱	耐	耐	無	万魔の乱舞、マハジオダイン、マハラギダイン、エクストラワン、攻撃全体化、物理無効、摂理の使者
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー

FREE BATTLE
FRIDAY 06:30~11:00

[FT4-A] フリーバトルA

東京　池袋　衛国寺

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2500マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
41	龍王	ゲンブ	460	84	耐	ー	反	弱	ー	ー	パワーチャージ、暴れまくり、渾身の一撃、エクスガード、氷結反射、耐物理、龍胴絞め
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、貫通、会心激化、跳躍自在
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
43	女神	スカアハ	280	186	ー	弱	ー	弱	無	無	リカーム、嵐の乱舞、なぎ払い、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、妖気迅雷
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、火事場の馬鹿力、大凶化
44	邪龍	ヤム	330	124	ー	無	ー	ー	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆

PORTABLE MEMORY [携帯用メモリー]

二分の活魔、Sメディア、ブフダイン、アギダイン、ディアラハン、魔力無効、エクストラワン、神速の寄せ、護りの盾、火炎無効、夢食い、万魔の乱舞、食いしばり、電撃無効、2326マッカ

STORY
ストーリー
トリアングルム編
人間の望む世界
FRIDAY

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE
FRIDAY 06:30~11:00

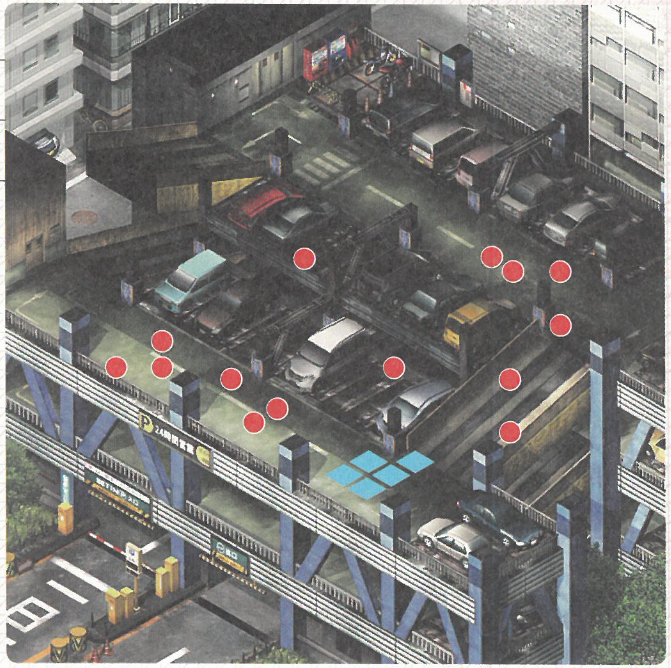
[FT4-B] フリーバトルB

大阪　伏見　立体駐車場

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2500マッカ



ENEMY DATA [敵データ]

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
41	堕天使	ニスロク	316	177	ー	無	弱	ー	ー	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、貫通、会心激化、跳躍自在
42	魔獣	ヌエ	370	97	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、パラライ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
43	鬼神	タケミカズチ	417	53	ー	ー	ー	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き、物理強化、食いしばり、電撃激化、鬼神双手
43	妖獣	モスマン	311	192	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
44	妖精	シルキー	267	234	ー	弱	反	無	ー	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	ー	ー	ー	弱	ー	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在

STORY
ストーリー
トリアングルム編
人間の望む世界
FRIDAY

FREE BATTLE [FT4-C] フリーバトルC

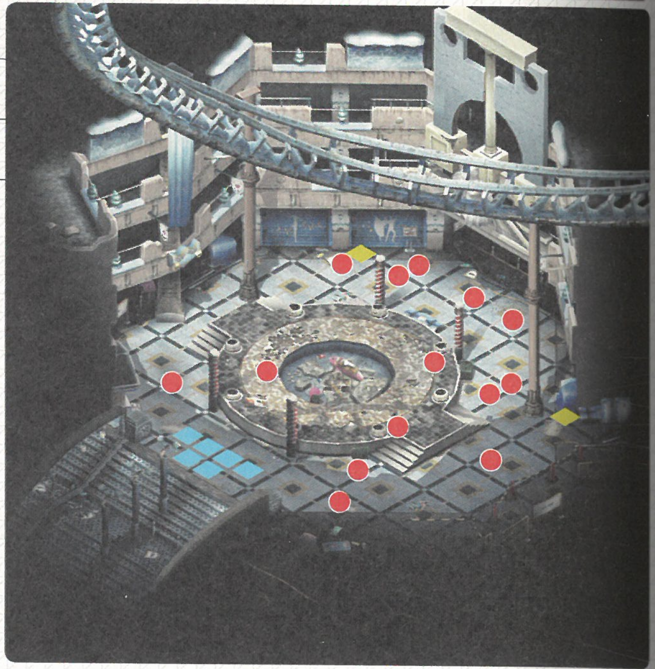
FRIDAY 11:30~18:30

大阪 新今宮 フェスティバルゲート

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2700マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、火事場の馬鹿力、大凶化
44	邪龍	ヤム	330	124	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
46	邪龍	ヤム	342	130	―	反	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎反射、邪念流動
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	―	―	―	弱	―	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、火事場の馬鹿力、邪念呪縛
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	―	弱	―	―	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	―	耐	―	―	弱	―	貫通の一撃、渾身の一撃、吸収追加、エクスチャージ、跳躍自在
51	龍王	セイリュウ	396	128	―	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、ジオダイン、電撃反射、龍胴固め
51	邪龍	ピュートーン	365	190	―	―	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	―	反	―	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

火炎激化、死神の点呼、千烈突き、五分の魔脈、五分の活泉、電撃激化、氷結反射、2032マッカ

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

FREE BATTLE [FT4-D] フリーバトルD

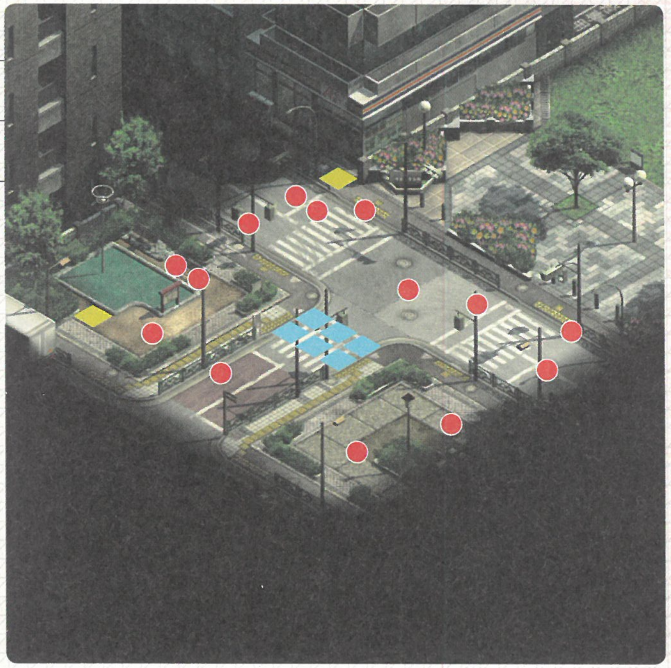
FRIDAY 11:30~18:30

東京 港区 芝公園

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・2700マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
42	天使	アニエル	413	1104	耐	―	無	耐	耐	―	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
44	邪龍	ヤム	330	124	―	無	―	―	弱	無	ペトラレイ、万魔の乱舞、火炎無効、邪念の波動
46	霊鳥	バイブ・カハ	339	158	耐	―	―	―	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、飛翔天駆
46	妖獣	モスマン	332	204	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、妖光一閃
46	妖獣	モスマン	332	204	―	無	耐	弱	―	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖光一閃
46	闘鬼	ラームジェルグ	711	56	―	―	―	弱	―	弱	渾身の一撃、五分の活泉、食いしばり、勇者の精神、大凶化
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	―	―	―	弱	―	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
49	堕天使	オロバス	346	196	―	―	弱	耐	―	―	マハジオ、ジオダイン、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	―	―	弱	―	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

火炎激化、死神の点呼、千烈突き、五分の魔脈、五分の活泉、電撃激化、氷結反射、2015マッカ

STORY ストーリー 人間の望む世界 トリアングルム編 FRIDAY

FREE BATTLE [FT4-E] フリーバトルE

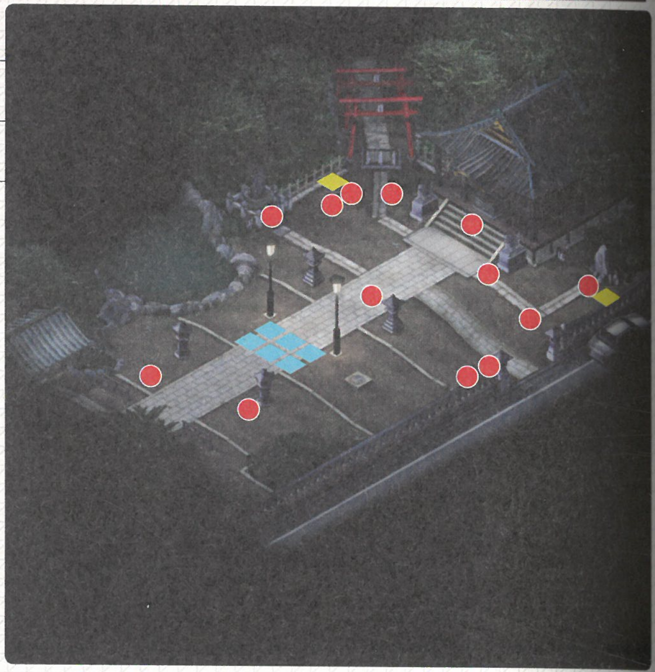
FRIDAY 19:00~23:30

東京 品川 千岳寺

■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・3000マッカ



ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
47	邪鬼	ギリメカラ	422	122	反	ー	ー	ー	弱	ー	ブフダイン、八相発破、氷結激化、物理無効、邪念呪縛
48	邪神	アバドン	325	198	弱	耐	無	耐	耐	耐	ブフダイン、炎の乱舞、氷結無効、全門耐性、会心激化、混沌の波動
49	堕天使	オロバス	346	196	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオ、千烈突き、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
50	妖獣	トウコツ	341	160	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、マハザン、衝撃反射、物理強化、マヒ追加、妖光一閃
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、アギダイン、吸収追加、毒追加、跳躍自在
50	魔獣	ミルメコレオ	336	155	ー	耐	ー	ー	弱	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、吸収追加、エクスチャージ、跳躍自在
51	闘鬼	ヤクシャ	455	62	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、大凶化
54	闘鬼	ヤクシャ	476	65	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、戦神の加護、エクスガード、大凶化
51	女神	ラクシュミ	297	277	ー	弱	ー	ー	ー	反	メディアラハン、リカーム、ギガジャマ、勝利の美酒、女神の恩寵
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
53	幽鬼	クドラク	511	142	耐	弱	反	ー	ー	ー	ブフダイン、氷の乱舞、吸魔、氷結激化、氷結反射、石化追加、憑依
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

ザンダイン、火事場の馬鹿力、物理無効、衝撃反射、火炎反射、二身の残影、全門耐性、ジオダイン、八相発破、2666マッカ

Column 悪魔召喚アプリの「通信」機能③ 配信アドオン

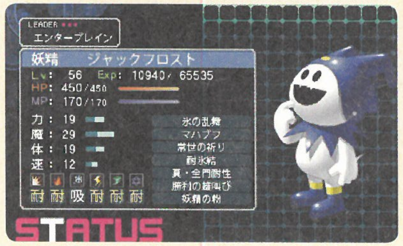
悪魔合体時にアドオンを利用すると、悪魔に任意のスキルを習得させられる。さらに「いつの間に通信」を利用すれば、最強クラスのスキルセットが収録された強力なアドオンを入手可能だ。アドオンは非常に便利なアイテムなので、つい温存してしまいがちだが、積極的に活用して的確に戦力を強化していくことが、攻略への何よりの近道となる。



「メギドラオン」や「真・全門耐性」など強力なスキルを任意に習得可能。お気に入りの悪魔を強化しよう。

配信アドオンの入手法と使い方

配信アドオン（2015年3月下旬以降に配信予定）は、配信悪魔などと同様に、「通信」の「いつの間に通信」をONにしたうえで、配信期間中にWi-Fi通信を行なうと自動的に入手できる。あとは悪魔合体時にⓧボタンを押して、任意のアドオンとスキルを選択すれば、強力なスキルを習得させた悪魔を生み出せる。配信アドオンは同時に3つ入手でき、各アドオンに収録されているスキルはそれぞれ下のとおり。配信アドオンはひとつのセーブデータにつき1回だけ入手可能。



弱い悪魔に強力なスキルを習得させれば、相棒としてずっと戦いをともにするといった、思い入れ重視のプレイもできるようになる。

■各アドオンに入っているスキル

アドオン名	収録スキル
魔法お役立ち	火炎激化
	氷結激化
	衝撃激化
	電撃激化
	ディアラハン
	万魔の乱舞
	リカーム
	五分の魔脈
	勝利のチャクラ
	焦熱の狂宴
	夢食い
	メギド
	メギドラオン
	吸魔
	アムリタ
	勝利の美酒

アドオン名	収録スキル
物理お役立ち	物理激化
	物理吸収
	物理反射
	貫通
	エクスチャージ
	最期の一撃
	火事場の馬鹿力
	渾身の一撃
	貫通の一撃
	千烈突き
	会心激化
	暗殺拳
	デスバウンド
	八相発破
	五分の活泉
	食いしばり
	神速の寄せ

アドオン名	収録スキル
二周目がんばれ	真・全門耐性
	常世の祈り
	サマリカーム
	メギド
	メギドラオン
	吸魔
	ギガジャマ
	万魔の一撃
	エクスチャージ
	耐万能
	至高の魔銃
	千烈突き
	勝利の雄叫び
	貫通

※配信に関する情報は、2015年3月現在のものです

トリアングルム編
LASTDAY

ワールズエンド

アストロラーベを使って世界の行く末を決めた主人公たち。ターミナルの強化とスキルクラック機能の拡張が終わり次第、世界の摂理そのものと言われるカノープス討伐に出発する。

Check Point 1 修羅と創造ルートでは親密度を上げられる

トリアングルム編の最終日であるLASTDAYは、どのルートに進んでも基本的には変わらない。イベントバトルは出現する敵やパラメータなどすべて同じで、名称が異なるだけだ。唯一違うのは、管理ルートはLASTDAYが始まるとすぐにイベントバトルに突入するが、修羅と創造ルートではそのまえに必須イベントと任意イベントが発生する点。これらのイベントでは親密度が2～4増加するので、任意イベントはまだ縁のステージが5になっていない仲間がいるものを選ぼう。



イベント名は同じだが[任T5S-01]と[任T5C-01]、[任T5S-05]と[任T5C-05]では、選択肢が出現するかしないかの差がある。



LASTDAYになるとフリーバトルの敵も強力になる。ここでレベルを上げたりスキルをクラックして、しっかりと準備しておくといい。

イベント一覧

	No.	イベント名	時間帯	場所	備考
管理ルート	必T5K-01	たった一つの嘘	00:00	永田町 東京支局	—
管理ルート	必T5K-02	人が選びし管理者	00:30	推上 強化ターミナル施設	解説はP332、P334、P336
管理ルート	FT5-A	フリーバトルA	00:00～00:30	新世界 通天閣	解説はP338
管理ルート	FT5-B	フリーバトルB	00:00～00:30	久屋大通 名古屋テレビ搭	解説はP339
修羅ルート	必T5S-01	ヤマトと主人公	00:00～02:30	永田町 東京支局	—
修羅ルート	必T5S-02	ミヤコと主人公	00:00～02:30	推上 強化ターミナル施設	—
修羅ルート	必T5S-03	サダクと主人公	00:00～02:30	永田町 東京支局	—
修羅ルート	必T5S-04	続いていく戦い	03:00	推上 強化ターミナル施設	解説はPP332、P334、P336
修羅ルート	任T5S-01	ダイチとイオ	00:00～02:30	新橋 SL広場	—
修羅ルート	任T5S-02	アイリとヒナコ	00:00～02:30	推上 カラマチ	—
修羅ルート	任T5S-03	ジュンゴとケイタ	00:00～02:30	アメリカ村 三角公園	—
修羅ルート	任T5S-04	ロナウドとジョー	00:00～02:30	栄 シャインサン栄	—
修羅ルート	任T5S-05	ジプス局員たちと	00:00～02:30	永田町 東京支局	—
修羅ルート	FT5-A	フリーバトルA	00:00～03:00	新世界 通天閣	解説はP338
修羅ルート	FT5-B	フリーバトルB	00:00～03:00	久屋大通 名古屋テレビ搭	解説はP339
創造ルート	必T5C-01	ヤマトと主人公	00:00～02:30	永田町 東京支局	—
創造ルート	必T5C-02	ミヤコと主人公	00:00～02:30	推上 強化ターミナル施設	—
創造ルート	必T5C-03	サダクと主人公	00:00～02:30	永田町 東京支局	—
創造ルート	必T5C-04	新たなる世界へ	03:00	推上 強化ターミナル施設	解説はP332、P334、P336
創造ルート	任T5C-01	ダイチとイオ	00:00～02:30	新橋 SL広場	—
創造ルート	任T5C-02	アイリとヒナコ	00:00～02:30	推上 カラマチ	—
創造ルート	任T5C-03	ジュンゴとケイタ	00:00～02:30	アメリカ村 三角公園	—
創造ルート	任T5C-04	ロナウドとジョー	00:00～02:30	栄 シャインサン栄	—
創造ルート	任T5C-05	ジプス局員たちと	00:00～02:30	永田町 東京支局	—
創造ルート	FT5-A	フリーバトルA	00:00～03:00	新世界 通天閣	解説はP338
創造ルート	FT5-B	フリーバトルB	00:00～03:00	久屋大通 名古屋テレビ搭	解説はP339

イベントタイムチャート

管理ルート

00:00	00:30
[必T5K-01]たった一つの嘘	[必T5K-02]人が選びし管理者
[FT5-A]フリーバトルA	
[FT5-B]フリーバトルB	

修羅ルート

00:00	00:30	01:00	01:30	02:00	02:30	03:00
[必T5S-01]ヤマトと主人公						[必T5S-04]続いていく戦い
[必T5S-02]ミヤコと主人公						
[必T5S-03]サダクと主人公						
[任T5S-01]ダイチとイオ						
[任T5S-02]アイリとヒナコ						
[任T5S-03]ジュンゴとケイタ						
[任T5S-04]ロナウドとジョー						
[任T5S-05]ジプス局員たちと						
[FT5-A]フリーバトルA						
[FT5-B]フリーバトルB						

創造ルート

00:00	00:30	01:00	01:30	02:00	02:30	03:00
[必T5C-01]ヤマトと主人公						[必T5C-04]新たなる世界へ
[必T5C-02]ミヤコと主人公						
[必T5C-03]サダクと主人公						
[任T5C-01]ダイチとイオ						
[任T5C-02]アイリとヒナコ						
[任T5C-03]ジュンゴとケイタ						
[任T5C-04]ロナウドとジョー						
[任T5C-05]ジプス局員たちと						
[FT5-A]フリーバトルA						
[FT5-B]フリーバトルB						

BATTLE

LASTDAY 03:00(※)

[必T5K-02][必T5SC-04] 人が選びし管理者／続いていく戦い／新たなる世界へ①

カノープスを撃破したあとに世界をどうするか。この難題に答えを出した主人公は、いよいよ世界を救うためにカノープスとの決戦に挑むのだった。

出撃可能キャラクター覧



※［必T5K-02］は00:30

摂理の終極



■勝利条件
- 熱ファクターを撃破し最初のファクターを奪取する

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵の減少に伴い②～⑦が出現し続ける

■クリアボーナス
- なし

INTERMISSION

このバトルのボスはその名のとおり、火炎属性の攻撃が多い。マップに仕掛けられたギミックも火炎属性による攻撃なので、自動効果スキルで火炎属性への耐性を高めておくと戦いやすい。ただし、熱ファクターは火炎属性を吸収しHPを回復するので、反射は厳禁。火炎属性の耐性は吸収までに留めておくこと。



火炎吸収、火炎無効が重要。熱ファクターの攻撃に耐えるため、必ずどちらかのスキルをセットしておこう。

マップ攻撃に要注意

熱ファクターのもとに伸びている3本の道は、定期的にどれか1本が発熱して火炎ダメージを発生させる。対象の道の上全域が攻撃範囲であり、大ダメージの攻撃が発生する前兆としてごく微量のダメージ攻撃で予告される。これは道と道をつなぐ細い部分やスタート地点付近にいれば回避できるので、前兆を見たらすぐに安全地帯に避難すること。



敵ユニットに道を阻まれ身動きできないところで、攻撃を受けないよう、慎重に進んでいこう。

熱ファクターを倒せ

熱ファクターは高い防御力を誇る強敵で、弱点属性の氷結属性で攻撃しても一撃で大ダメージを与えることはできない。必然的に手数が必要になるので、なるべく氷結属性のスキルを持つ悪魔を優先してパーティに組み込んでおこう。物理属性と電撃属性にも耐性を持っていないので、氷結属性が足りない場合はこれらで補うこと。周囲の悪魔は際限なく現われるので、無視して熱ファクターの撃破を優先しよう。



進路を塞ぐ悪魔や、有効なスキルをクラックできる悪魔だけ選んで、倒しながら進むといい。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	0	60	根源子	熱ファクター	???	???	ー	吸	弱	ー	反	無	焦熱の狂宴、アギダイン、マハザンダイン、火炎吸収、勝利のチャクラ、二身の残影、熱の理
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、電撃激化、二身の残影、邪念流動
		61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
		61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
		64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	5	58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	渾身の一撃、千烈突き、火炎吸収、物理激化、貫通、跳躍自在
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
		62	霊鳥	スザク	446	221	ー	吸	弱	ー	ー	ー	焦熱の狂宴、マハラギダイン、メディアラハン、火炎吸収、火炎激化、飛翔天駆
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
		58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	無	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
		56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
		57	妖獣	スレイプニル	481	145	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、千烈突き、氷結吸収、衝撃吸収、妖光一閃
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	64	女神	ノルン	400	329	ー	耐	ー	ー	反	耐	常世の祈り、勝利のチャクラ、女神の恩寵
		60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	ー	弱	耐	ー	無	ー	ザンダイン、マハザンダイン、衝撃無効、衝撃激化、瞬転の舞踏
		58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

LASTDAY 03:00(※)

[必T5K-02][必T5SC-04] 人が選びし管理者／続いていく戦い／新たなる世界へ②

熱ファクターを奪い取り、カノープスに対抗するための力の一部を手に入れた主人公たちは、残る3つのファクターを奪取するために歩みを進める。

出撃可能キャラクター一覧



※［必T5K-02］は00:30

摂理の終極

■勝利条件
- 3つのファクターを撃破しすべてのファクターを奪取する

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- なし



INTERMISSION

難易度が黙示録の場合はHPやMPの状態が1戦目から引き継いた状態で戦いが始まる。このバトルのあとにももう1戦控えているので、長期戦は避ける必要がある。HPを回復したら即座に敵の排除に移ろう。なお、仲魔のMPが心もとないようなら、ストックにいる仲魔と入れ替えてから戦いに臨むといい。



難易度が福音ならHPやMPが回復する。態勢の立て直しは必要ないので、すぐにファクター目指して移動しよう。

まずは時間ファクターを狙う

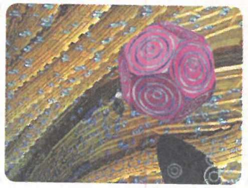
重力ファクター、時間ファクター、空間ファクターと同時に戦う。時間ファクターを倒したときの万能属性強化の効果が優秀なので、万能属性のスキルを持っている場合は時間ファクターから優先して倒すといい。時間ファクターは全属性に耐性を持っているが、熱ファクターの影響で各種属性攻撃が強化されているので十分にダメージを与えることができる。



強力なスキルを連発すれば、各属性に耐性を持つ時間ファクターも簡単に撃破できる。

残りのファクターを倒そう

時間ファクターを倒したあとは、どちらのファクターから倒しても大差ない。万能属性の「万魔の乱舞」があればどちらも即座に撃破できるので、近いほうから狙えばいいが、万能属性スキルがない場合はファクターの位置を移動させる空間ファクターから撃破していくのがおすすめだ。空間ファクターは衝撃属性が弱点だが、衝撃属性のスキルが用意できていなくても時間ファクター同様に耐性の上から強力なスキルをぶつければ問題なく倒せる。



3体のファクターをすべて倒すと、いよいよカノープス本体との最終決戦に挑むことになる。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	0	62	根源子	重力ファクター	???	???	耐	反	反	弱	吸	弱	貫通の一撃、八相発破、超反撃、物理激化、力の理
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
②	0	62	根源子	時間ファクター	???	???	反	耐	耐	耐	耐	無	メギド、常世の祈り、神速の寄せ、石化追加、みかわし、時の理
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
③	0	62	根源子	空間ファクター	???	???	吸	耐	耐	無	弱	無	吸魔、マハザンダイン、夢食い、攻撃全体化、吸収追加、場の理
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

STORY ストーリー トリアングルム編 ワールズエンド LASTDAY

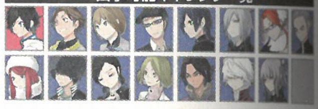
BATTLE

LASTDAY 03:00(※)

[必T5K-02] [必T5SC-04] 人が選びし管理者/続いていく戦い/新たなる世界へ③

摂理を越える力である、4つの理を手に入れた主人公たちの前に、ついにカノープスが姿を現わす。人間の未来を賭けた最後の戦いが、ついに幕を開ける。

出撃可能キャラクター一覧



※［必T5K-02］は00:30

摂理の終極

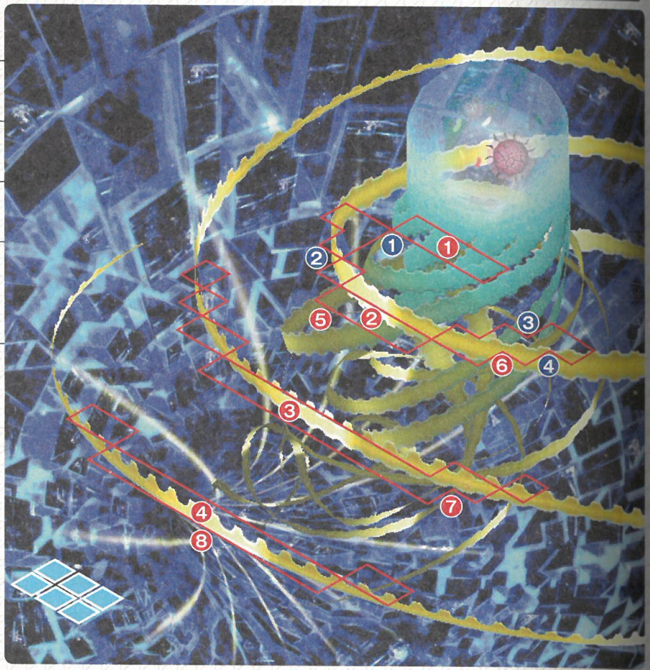
■勝利条件
・カノープスの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

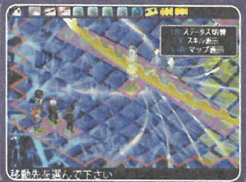
■増援出現条件
・カノープスのHPの減少に伴い出現（❶〜❹）

■クリアボーナス
・なし



INTERMISSION

このバトルも2戦目からの連戦となる。難易度が黙示録のときはHPなどを回復してから霊鳥や幻魔などをチーム内に召喚しよう。これで途中の敵への対処を最小限にとどめつつ、目的であるカノープスに近づくことが可能だ。カノープスに近づいたら、強力な氷結属性スキルを持つ仲魔に入れ替えて戦いを挑むといい。



この進行不能になっている壁の部分がマトリクス。障害物を無視できる移動スキルで飛び越えて進もう。

邪魔なマトリクスは相手にしない

初期配置地点からカノープスのもとに辿りつくには、行く手を阻むマトリクスを撃破しなければならないように見えるが、これは障害物を無視できる「飛翔天駆」や「真・夢幻の具足」などの種族特有スキルで飛び越えることが可能だ。マトリクスは戦闘終了時のHP回復量が多い強敵だが、攻撃を仕掛けなければ無害なので、ジーンだけ倒しながら先に進んでしまおう。



カノープスはマップ全体攻撃を仕掛けてくるので、すばやく近づき短期決戦を挑もう。

決め手は初戦と同じ氷結属性

カノープスの弱点は氷結属性。1戦目に出現した熱ファクターと同様の弱点なので、弱点を突いて攻撃するのは容易。また、物理属性に対して耐性を持たないのも熱ファクター同様だ。味方はファクターの影響で攻撃力が上昇しているので、物理、氷結、万能属性で力押しすれば撃破は目前となる。

ENEMY DATA［敵データ］

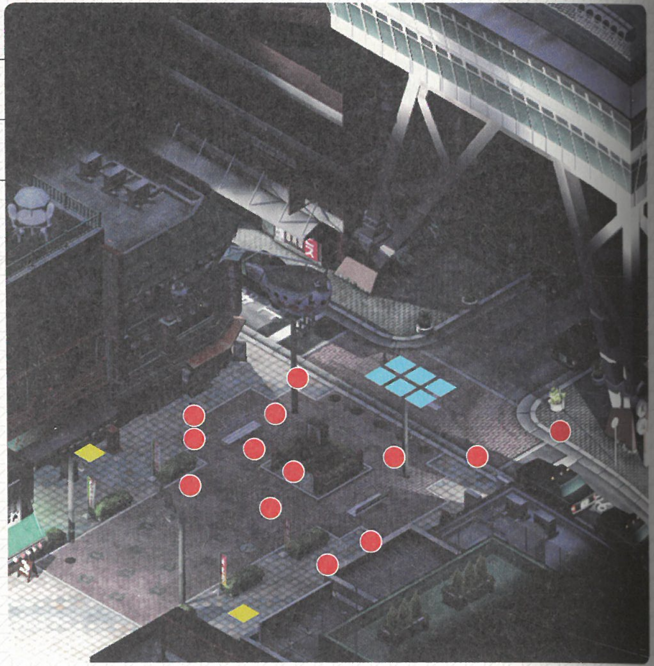
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	0	65	根源主	カノープス	???	???	−	耐	弱	耐	耐	無	絶対なる地皇、生命統べる主、メギドラオン、二身の残影、石化追加、万象を覆いし法
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❷	3	64	根源子	マトリクス	???	???	耐	−	耐	耐	耐	無	デスバウンド、メディア、勝利の美酒、勝利の息吹、摂理の門
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❸	3	64	根源子	マトリクス	???	???	耐	耐	−	耐	耐	無	デスバウンド、メディア、勝利の美酒、勝利の息吹、摂理の門
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❹	3	64	根源子	マトリクス	???	???	耐	耐	耐	耐	−	無	デスバウンド、メディア、勝利の美酒、勝利の息吹、摂理の門
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❺	3	64	根源子	ジーン	???	???	耐	耐	−	耐	耐	無	マハジオダイン、逸脱者の烙印、なぎ払い、食いしばり、電撃激化、獣の眼光、摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❻	3	64	根源子	ジーン	???	???	耐	耐	耐	−	耐	無	マハザンダイン、逸脱者の烙印、渾身の一撃、食いしばり、衝撃激化獣の眼光摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❼	3	64	根源子	ジーン	???	???	−	耐	耐	耐	耐	無	マハブフダイン、逸脱者の烙印、渾身の一撃、みかわし、氷結激化、獣の眼光、摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❽	3	64	根源子	ジーン	???	???	耐	−	耐	耐	耐	無	マハラギダイン、逸脱者の烙印、なぎ払い、みかわし、火炎激化、獣の眼光、摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❶	3	64	根源子	ジーン	???	???	耐	耐	−	耐	耐	無	メギドラオン、逸脱者の烙印、八相発破、摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❷	3	64	根源子	ジーン	???	???	耐	耐	耐	−	耐	無	魔性の乱舞、逸脱者の烙印、デスバウンド、摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❸	3	64	根源子	ジーン	???	???	耐	耐	耐	耐	−	無	裁きの雷火、逸脱者の烙印、デスバウンド、摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
❹	3	64	根源子	ジーン	???	???	耐	−	耐	耐	耐	無	メギド、逸脱者の烙印、八相発破、摂理の爪牙
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−

FREE BATTLE ［FT5-A］ フリーバトルA

LASTDAY 00:00~03:00(※)

※ 管理ルートは00:30

大阪　新世界　通天閣



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・5000マッカ

ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
50	鬼女	ズェラロンズ	333	231	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、慈母の献身
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
55	闘鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
58	邪龍	クエレブレ	474	243	ー	弱	反	耐	ー	ー	ブフダイン、マハブフダイン、氷結反射、五分の魔脈、邪念流動
58	龍王	グクマッツ	584	78	ー	ー	ー	ー	反	弱	護りの盾、ジオダイン、衝撃反射、龍胴固め
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身
60	神獣	アイラーヴァタ	720	76	ー	弱	耐	ー	無	ー	ザンダイン、マハザンダイン、衝撃無効、衝撃激化、瞬転の舞踏
61	幻魔	ガネーシャ	522	205	ー	ー	吸	弱	吸	耐	裁きの雷火、メギド、八相発破、氷結吸収、衝撃吸収、真・夢幻の具足
61	幽鬼	むらさきカガミ	415	304	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、パララレイ、グリモア、エクストラワン、憑依
61	魔王	ロキ	498	184	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン、全門耐性、覇王の密約
62	妖精	オベロン	448	275	ー	耐	耐	耐	耐	弱	サマリカーム、ブフダイン、ジオダイン、勝利の美酒、食いしばり、吸収追加、妖精の
64	邪鬼	グレンデル	661	93	無	ー	弱	ー	反	ー	テトラカーン、弱者必滅拳、暗殺拳、超反撃、物理無効、邪念呪縛
64	堕天使	ムールムール	495	174	ー	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、マハザンダイン、封技追加、双手、堕天の烙印
65	邪龍	ヴリトラ	522	210	ー	ー	ー	吸	弱	耐	マハジオダイン、電撃激化、二身の残影、邪念流動

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

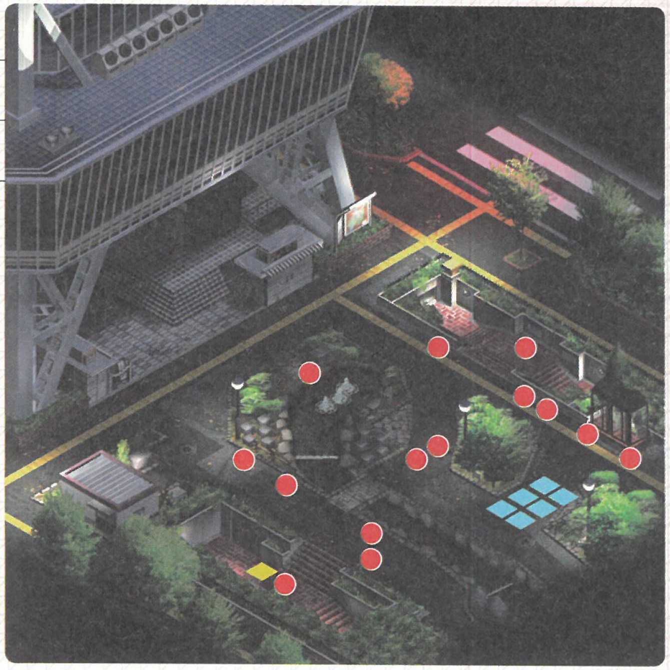
衝撃吸収、衝撃激化、Sディアラハン、S魔道結界・陰、S骨抜の秘法、S決死の覚悟、電撃反射、氷結激化、ギガジャマ、エクスチャージ、裁きの雷火、S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、S絶一門・氷結、S絶一門・火炎、マハジオダイン、テトラカーン、攻撃全体化、マハラギダイン、メディアラハン、メギド、最期の一撃、S会心の予言、マハザンダイン、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sマカラカーン、Sテトラカーン、S狂戦士の魂、S二身の残影、物理反射、3350マッカ

FREE BATTLE ［FT5-B］ フリーバトルB

LASTDAY 00:00~03:00(※)

※ 管理ルートは00:30

名古屋　久屋大通　名古屋テレビ塔



■勝利条件
・すべての敵の撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■クリアボーナス
・5000マッカ

ENEMY DATA［敵データ］

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
51	邪龍	ピュートーン	365	190	ー	ー	耐	耐	弱	弱	ブフダイン、メギド、氷結激化、邪念流動
52	妖精	ヴィヴィアン	301	273	ー	耐	ー	吸	耐	ー	吸魔、ジオダイン、マカラカーン、電撃反射、妖精の粉
53	神獣	ビャッコ	408	126	耐	ー	ー	吸	弱	ー	貫通の一撃、双手、物理激化、電撃吸収、瞬転の舞踏
54	霊鳥	アンズー	414	147	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、八相発破、マヒ追加、吸収追加、飛翔天駆
54	幻魔	カンギテン	612	197	ー	ー	弱	ー	吸	ー	メディアラハン、万魔の乱舞、二身の残影、五分の活泉、真・夢幻の具足
55	闘鬼	ラクシャーサ	440	107	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、エクスムーブ、物理無効、攻撃全体化、邪念呪縛
56	邪神	アリオク	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	デスバウンド、テトラカーン、会心激化、戦神の加護、混沌の息吹
56	堕天使	デカラビア	387	210	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、エクスガード、火炎無効、火炎激化、堕天の烙印
58	魔獣	ケルベロス	525	103	耐	吸	弱	耐	ー	ー	貫通の一撃、渾身の一撃、勇者の精神、火炎吸収、跳躍自在
58	鬼女	ランダ	380	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、物理反射、慈母の献身

PORTABLE MEMORY［携帯用メモリー］

衝撃吸収、衝撃激化、Sディアラハン、S魔道結界・陰、S骨抜の秘法、S決死の覚悟、電撃反射、氷結激化、ギガジャマ、エクスチャージ、裁きの雷火、S絶一門・物理、貫通の一撃、デスバウンド、マカラカーン、Sリカーム、物理激化、S絶一門・氷結、S絶一門・火炎、マハジオダイン、テトラカーン、攻撃全体化、マハラギダイン、メディアラハン、メギド、最期の一撃、S会心の予言、マハザンダイン、S絶一門・電撃、S絶一門・衝撃、Sマカラカーン、Sテトラカーン、S狂戦士の魂、S二身の残影、物理反射、3350マッカ

2周目以降の隠しバトル

ひとつの結末を迎えたプレイヤーが、つぎの周回に挑む際に得られる特典のうちのひとつ。恐るべき能力を秘めた悪魔を倒し、その力を我が物とせよ。

まずは一度エンディングを迎える

エンディング後に作ったクリアデータをロードすると、サバイバーズ・アワードで特典を選択後につぎの周回のプレイに入る。2周目以降のプレイではセプテントリオン編で6つ、トリアングリム編でふたつの隠しバトルが出現する。出現する条件は下表のとおりで、出現するストーリーを一度クリアするものと、サバイバーズ・アワード(→P042)での特典で出現するものに分かれる。いずれの隠しバトルも非常に強力な悪魔との戦いになるので、つぎのページを参考にしっかりと準備しよう。

隠しバトルの出現条件

イベント名		出現条件
セプテントリオン編	時を操る老人	セプテントリオン編をクリアする
	高貴なる死霊使い	サバイバーズ・アワードで「火曜日の新たな敵」を獲得する
	原初の妻	セプテントリオン編をクリアする
	獄炎の反逆者	隠しバトル「高貴なる死霊使い」をクリアする

イベント名		出現条件
セプテントリオン編	蠅の王	セプテントリオン編をクリアする
	無垢な魂の行方	隠しバトル「獄炎の反逆者」をクリアする
トリアングルム編	試練!フロスト5	トリアングルム編をクリアする
	電脳人の挑戦状	サバイバーズ・アワードで「ティコの挑戦」を獲得する

隠しバトルの仕組み

隠しバトルの内容は下表のとおりで、出現タイミングを迎えるとイベントリストに追加される。プレイしても時間が経過しないうえに撤退も可能なので、そこまで獲得した経験値やマッカは無駄にならずフリーバトルと同じ扱いになる。反面、クリアでも撤退でも挑戦できるのは1周につき1回のみ、という独自の特徴もあるので注意しよう。また「時を操る老人」、「原初の妻」、「蠅の王」、「試練!フロスト5」はクリアすればそれぞれで悪魔の合体が解禁されるが、「高貴なる死霊使い」、「獄炎の反逆者」、「無垢な魂の行方」は連続するイベントで、最後の「無垢な魂の行方」までクリアしないと悪魔の合体が解禁されない。なお、「電脳人の挑戦状」をクリアしても悪魔の合体解禁はないが、大量のポイントがもらえる。

隠しバトルの特徴

- 挑戦できるのは1回のみ
- バトルの途中で撤退可能
- 特定の敵を撃破するとクリアになる
- クリアすると特定の悪魔が合体解禁される
- セプテントリオン編のクリアボーナスはマッカのみ
- トリアングルム編のクリアボーナスは経験値とマッカ

隠しバトルの出現タイミングと特典

イベント名		出現タイミング	クリア後の特典
セプテントリオン編	時を操る老人	2ND DAY 17:30～18:30	ときのおきなの合体が解禁/ Actionで30P獲得
	高貴なる死霊使い	3RD DAY 17:30～18:30	隠しバトル「獄炎の反逆者」がプレイ可能になる/ Actionで60P獲得
	原初の妻	4TH DAY 14:00～16:00	リリスの合体が解禁/ Actionで90P獲得
	獄炎の反逆者	5TH DAY 17:00～18:30	隠しバトル「無垢な魂の行方」がプレイ可能になる/ Actionで120P獲得
	蠅の王	6TH DAY 19:00～23:30	ベルゼブブの合体が解禁/ Actionで150P獲得
	無垢な魂の行方	7TH DAY 12:30～18:30	アリス、ベリアル、ネビロスの合体が解禁/ Actionで200P獲得
トリアングルム編	試練!フロスト5	THURSDAY 06:30～08:00	フロストファイブの合体が解禁
	電脳人の挑戦状	FRIDAY 19:30～23:30	Actionで300P獲得

隠しバトルに挑むまえに

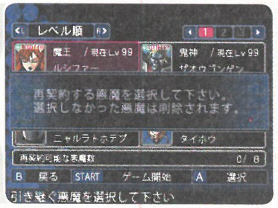
隠しバトルは非常に難度が高く、場合によっては2周目での攻略を諦め、3周目に可能性をつなぐ必要が出てくる場合すらあるほどだ。そのため、クリアするには十分な前準備が必要になる。なお、本作は敵に与えるダメージ、及び敵から受けるダメージにはレベル差による補正がかかるため、どんなにしっかりと準備を整えておいても、レベルが足りないというだけで手も足も出なくなることが少なくはない。終盤の隠しバトルに出現する敵は基本的にレベルが90以上と極端に高いので、フリーバトルを活用し、敵と同等以上までキャラクターのレベルを高めてから挑もう。

サバイバーズ・アワードを活用する

序盤では普通にプレイしていたのではほとんど戦力が整わないため、サバイバーズ・アワードの特典を活用するのが必要不可欠になる。特定の隠しバトルを出現させるための「火曜日の新たな敵」「ティコの挑戦」は当然として、ほかにも以前のプレイで取得したスキルを引き継げる「スキルの継承」や、敵とのレベル差によって獲得経験値にかかるマイナス補正を無効化する「経験値制限解除」は必須。また、以前のプレイで仲魔になった悪魔を引き継げる「仲魔●体と再契約」も、序盤の戦いで非常に役に立つ。8体と再契約するのが望ましいが、450と多額のポイントが必要になるので4体にとどめておいてもいい。

おすすめのサバイバーズ・アワード特典

- 仲魔8体と再契約
- 経験値制限解除
- 合体LV制限解除
- スキルの継承
- 火曜日の新たな敵
- ティコの挑戦



強力な仲魔と再契約しておけば、序盤の戦いは非常に簡単。ストーリーを効率よく進めるのにも役立つ。

有用なスキルをクラックまたは継承する

サバイバーズ・アワードで「スキルの継承」を獲得することを前提として、とくにおすすめのスキルは下の表のとおり。万能属性に耐性を持つ敵は隠しバトルも含め終盤までいないので、魔の高いフミが「万魔の乱舞」を使うと非常に強力だ。また「貫通」を併用すれば、「千烈突き」や「デスバウンド」も十分効果的。守りにおいては、防御力を高めるよりも強力な回復スキルを利用したほうが確実だ。下の表のほかにも「Sディアラハン」や「Sサマリカーム」などがあると便利。

隠しバトルで役立つスキル

種別	スキル名	効果
コマンドスキル	千烈突き	速の値が敵より高いほど攻撃回数増加する小威力の物理攻撃を、敵全体に2～7回ずつ行なう
	デスバウンド	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す物理攻撃を敵全体に2～5回ずつ行なう
	●●の乱舞	敵に属性魔法攻撃を2～5回行なう
	サマリカーム	死亡した味方単体をHP全回復の状態で復活させる
自動効果スキル	貫通	物理耐性を持つ敵にも、通常通りのダメージを与える(反射を除く)
	会心激化	クリティカル時に、より大きなダメージを与える
	二身の残影	バトル中、25%の確率で同じ行動を2回繰り返す
	●●吸収	敵の属性攻撃を吸収し、HPを回復する
	●●激化	その属性攻撃を行なう際、威力が通常の1.5倍になる
先制発動スキル	S常世の祈り	バトル開始時、味方全員のHPを全回復し、すべての状態異常を回復する
	S魔道結界・陽	物理攻撃が選べなくなり、消費MPが2倍になるが、魔法効果が1.5倍になる
種族特有スキル	魔力開眼	魔神の上位スキル。スキルの消費MPがつねに4分の3。使用直後の1回のみ、MPを使用するコマンドスキルの効果が1.5倍。チーム全員に効果
	修羅の宿命	破壊神の上位スキル。DOUBLE EXTRA行動が高い確率で可能になる
	英雄の証	英雄の上位スキル。使用直後からつぎの行動順までのあいだ、自チームが受けるダメージを50%軽減

BATTLE

2ND DAY 17:30~18:30

隠しバトル 1 時を操る老人

セプテントリオン編

梅田の地下で出会った謎の老人は、強力な悪魔を従え、有無を言わさず主人公たちに襲い掛かってくる。「時間」を司る死神、ときのおきなに挑め。

出撃可能キャラクター一覧



大阪　梅田　桟急線ホーム

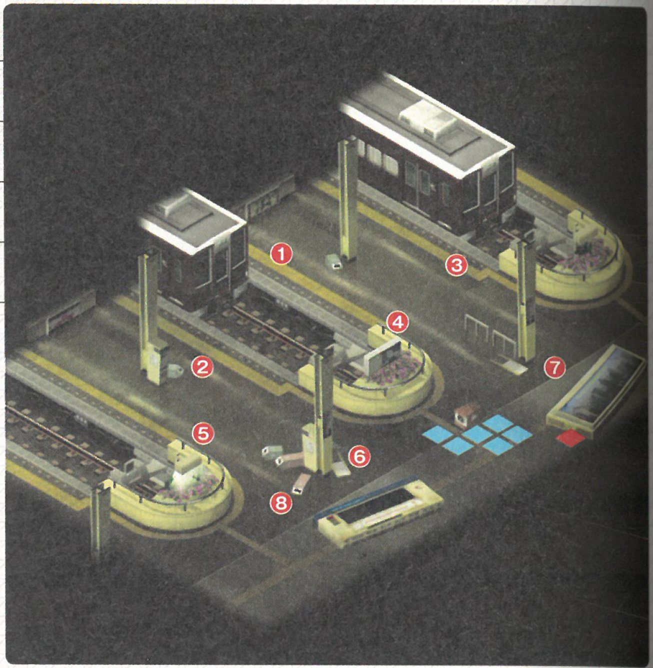
■勝利条件
・ときのおきなの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・5000マッカ



INTERMISSION

敵の多くは火炎属性が弱点なので、ジョーに「火炎激化」と「炎の乱舞」、または「マハラギダイン」をセットしておこう。物理攻撃をメインとするキャラクターには、ときのおきな対策として「貫通」、「物理吸収」、「耐状態異常無効」に加え、「百烈突き」をセットしておく。残るキャラクターには十分な回復スキルをセットしておくといい。



前周回時に作った強力な悪魔を引き継いでいると戦いは楽になる。対ときのおきな用チームに編成しておこう。

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

まずは強敵を排除する

ときのおきなが移動を開始するまでには、かなりの時間がある。まずはヤマやスカアハなど、線路より上側にいる強敵の撃破を狙おう。その後、ときのおきなと戦うためのチームのみマップ上方へ進んでいく。こうして1対1で戦える状況を作り上げたら、残るチームはマップ下方から進んでくる敵を迎撃しながら足止めをする。この際、足止め用のチームはなるべくときのおきなと距離を離すように移動しながら戦うこと。

ときのおきなには1対1で挑む

ときのおきなの移動範囲内に複数の味方チームがいる場合、基本的に連続で同じチームを攻撃することはない。複数の味方チームが近くにいると、ときのおきなとの戦いに特化していない編成のチームが危険にさらされるので、ときのおきなと戦うチームは単独で敵に接近すること。ときのおきなは物理攻撃を主体に使ってくるので、「物理反射」をセットしておくと反射によって効率的にダメージを与えられる。敵はすべての属性に耐性を持っているため、とくに有効な攻撃というものはない。チームのそれぞれのメンバーが持つ、もっとも強力なスキルを使って攻撃しよう。



ハクジョウシとジャックフロストは回復スキルを持っている。最優先で倒せば、以後の戦いを有利に進められる。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	4	47	魔人	ときのおきな	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	耐	死神の点呼、ペトラレイ、万魔の乱舞、龍の眼光、攻撃全体化、石化追加、夢幻の住人
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
2	2	44	邪神	パズス	315	336	－	－	弱	－	無	耐	万魔の乱舞、マハザンダイン、パララレイ、衝撃無効、二身の残影、グリモア、混沌の波動
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
3	3	43	女神	スカアハ	280	186	－	弱	－	弱	無	無	リカーム、なぎ払い、ザンダイン、耐状態異常、衝撃無効、女神の慈愛
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
4	3	41	魔神	ヤマ	318	267	－	無	－	耐	－	－	アギダイン、マハラギダイン、火炎無効、火炎強化、獣の眼光、魔力覚醒
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
5	3	43	鬼神	タケミカヅチ	417	53	－	－	－	反	弱	耐	マハジオ、千烈突き、物理強化、攻撃全体化、鬼神双手
		23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	弱	ニガヨモギ、暴れまくり、石化追加、猛反撃、物理強化、龍胴絞め
		23	龍王	ノズチ	229	54	－	弱	耐	－	吸	弱	ニガヨモギ、暴れまくり、石化追加、猛反撃、物理強化、龍胴絞め
6	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	－	弱	反	－	－	無	氷の乱舞、氷結反射、会心激化、双手、呪縛
		21	妖精	ジャックフロスト	241	66	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、氷結吸収、三分の活泉、おまじない
		21	妖精	ジャックフロスト	241	66	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、氷結吸収、三分の活泉、おまじない
7	3	19	堕天使	アブラクサス	132	90	耐	－	－	弱	弱	－	嵐の乱舞、衝撃強化、いけにえの盟約
		28	邪龍	バジリスク	220	90	－	－	－	弱	吸	反	衝撃吸収、石化追加、グリモア、邪念の波動
		28	邪龍	バジリスク	220	90	－	－	－	弱	吸	反	衝撃吸収、石化追加、グリモア、邪念の波動
8	3	31	邪鬼	ウェンディゴ	301	76	－	弱	反	－	－	無	氷の乱舞、氷結反射、会心激化、双手、呪縛
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、火事場吸血、パララレイ、吸収追加、グリモア、マヒ追加、邪念の波動
		20	邪龍	ハクジョウシ	151	69	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、火事場吸血、パララレイ、吸収追加、グリモア、マヒ追加、邪念の波動

STORY
ストーリー
2周目以降の隠しバトル

BATTLE

3RD DAY 17:30~18:30

隠しバトル2 高貴なる死霊使い

セプテントリオン編

センタリングパークに来た主人公たちは、人々が悪魔に襲われている場面に遭遇する。悪魔の名はネビロス。「あの娘」のために人間の魂を集めているという。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 栄 センタリングパーク

■勝利条件
・ネビロスの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅
・民間人の死亡

■出撃条件
・なし

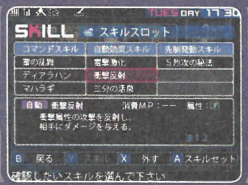
■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・7500マッカ



INTERMISSION

このバトルでは、逃げる民間人を守りながら戦う必要がある。敵は基本的に民間人を狙ってくるので、霊鳥など移動力を高める仲魔を編成し、敵と民間人のあいだにすばやく入り込めるようにしておこう。なお、ネビロスを始め敵の多くは電撃属性が弱点なので、各チームのリーダーには強力な電撃属性のスキルをセットしておくこと。



電撃属性のスキルのほか、敵の持つスキルに合わせて「衝撃反射」や「物理反射」もあると非常に役立つ。

マップ中央の女性社員を救出する

まずは部隊をふた手に分け、マップ上方の通路と、中央の広場へと向かおう。後者の部隊には霊鳥や幻魔を編成しておけば、地形の影響を受けずに即座に広場に移動できるため非常に便利だ。こうして敵と戦いながら、逃げてくる女性社員たちの退路を確保していくといい。なお、敵は倒しても増援として再出現するが、出現位置はつねにネビロスの隣となる。ネビロスはマップ上方の通路を進むため、マップ下方の❸と❹を倒せば、中央の広場にいた2チームの女性社員の安全は確保したも同然。あとは、広場で戦っていた部隊もマップ上部へと移動し、戦力を合流させて残る敵との戦いに備えよう。

ネビロス戦はほかの敵を倒してから

マップ上方は通路が狭く戦いにくいが、すでにネビロスのほうに向かっていたチームと中央から移動してきたチームでネビロスの部隊を挟み撃ちすると効率よく戦える。戦う際は、多彩な回復スキルを持つ❷を最優先で撃破しよう。なお、ネビロスを撃破した際にほかに敵チームが残っていると、ネビロスは全回復してしまい、そのチームのリーダーと入れ替わってしまう。ネビロスに攻撃を仕掛ける際は、必ずほかの敵チームを全滅させてから攻撃すること。



敵チームが残っているときにネビロスを倒してもまったくの無駄。ネビロスと戦うのは絶対に最後にすること。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	86	堕天使	ネビロス	???	???	−	反	−	弱	耐	無	マハザンダイン、パララレイ、死神の点呼、貫通、攻撃全体化、龍の眼光、堕天の烙印
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	54	幽鬼	ロア	608	158	−	弱	−	−	−	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		62	鬼女	イシュタム	475	363	耐	−	−	−	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、ジオダイン、五分の魔脈、電撃激化、慈母の献身
		62	鬼女	イシュタム	475	363	耐	−	−	−	弱	耐	ディアラハン、死神の点呼、ジオダイン、五分の魔脈、電撃激化、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	2	59	邪鬼	レギオン	425	205	耐	弱	−	弱	−	耐	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、氷結激化、邪念呪縛
		63	闘鬼	ラームジェルグ	952	77	−	−	−	弱	−	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、大凶化
		63	闘鬼	ラームジェルグ	952	77	−	−	−	弱	−	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	2	59	邪鬼	レギオン	425	205	耐	弱	−	弱	−	耐	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、氷結激化、邪念呪縛
		61	幽鬼	ピシャーチャ	587	158	−	弱	−	−	吸	無	火事場吸血、吸魔、魔力無効、吸収追加、憑依
		61	幽鬼	ピシャーチャ	587	158	−	弱	−	−	吸	無	火事場吸血、吸魔、魔力無効、吸収追加、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	54	幽鬼	ロア	608	158	−	弱	−	−	−	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		54	幽鬼	ロア	608	158	−	弱	−	−	−	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		54	幽鬼	ロア	608	158	−	弱	−	−	−	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

BATTLE

4TH DAY 14:00~16:00

隠しバトル3 原初の妻

セプテントリオン編

フェスティバルゲートでは、リリスが人間の男を魅了して手元へと集めていた。彼らを正気に戻すための方法は、リリスを倒すこと以外にはない。

出撃可能キャラクター一覧



大阪 新今宮 フェスティバルゲート

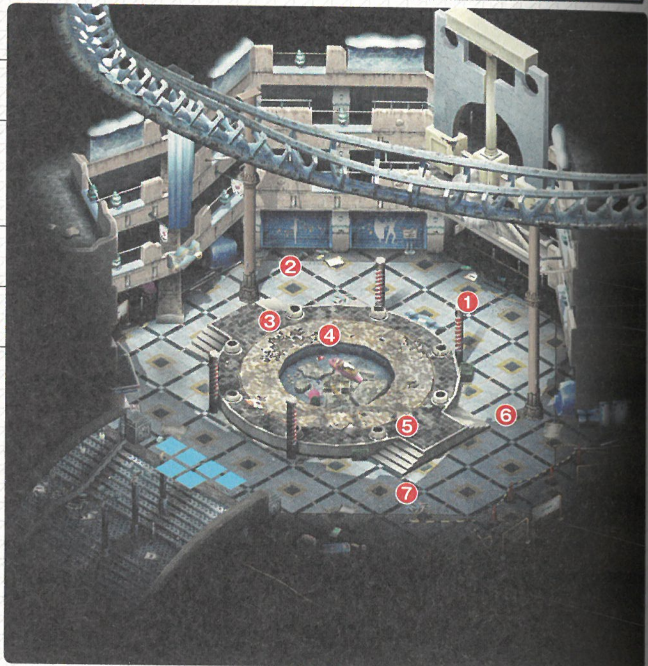
■勝利条件
- リリスの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- 魅了された民間人の死亡

■出撃条件
- なし

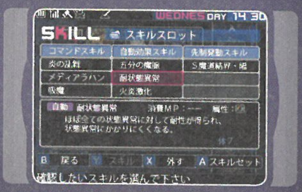
■増援出現条件
- なし

■クリアボーナス
- 10000マッカ



INTERMISSION

リリスの「原初の誘惑」は、男性キャラクターを確実にCHARMにする先制発動スキル。被害を最小限に抑えるため、なるべく女性キャラクターを出撃させること。マップ右下は電撃属性、左上は氷結属性のスキルを得意とする敵が多いので、「電撃吸収」もしくは「氷結吸収」を備えたチームを別に作っておくといい。



CHARMにかかる可能性は女性であっても0ではない。念のため「耐状態異常」や「魔力無効」をセットしよう。

ほかの敵をリリスから引き離す

リリス以外の敵は魅了された民間人なので、倒すわけにはいかない。ただし、放置してリリスと戦っているところに横槍を入れられると勝ち目がなくなるため、リリスの近辺からほかの敵を引き離す必要がある。そこで、マップ右下に高い電撃耐性を持つチームを、同様に左上に高い氷結耐性を持つチームを派遣しよう。そして敵を引き連れ、少しずつリリスから離れるようにマップ左下に移動していく。リリスを孤立させたら、残る2チームで戦いを挑めばいい。



リーダーを倒さなければ、ほかの仲魔は倒しても問題はない。リーダーだけにしておけば、以後の戦いも楽になる。

リリスには乱舞系のスキルで挑む

リリスの「原初の誘惑」は先制発動スキルなので、戦闘回数が多くなればなるほど使われる回数も増え、危険が増すことになる。そのため、できる限り少ない攻撃回数で勝負を決める必要がある。幸いチームはリリス1体のみで構成されているので、乱舞系のスキルを使えば、攻撃回数分すべてリリスにダメージを与えることができる。リリスは「真・全門耐性」に加え「耐万能」も持っているので、とくに有効な属性は存在しないが、「貫通」があれば物理耐性を無視でき、ほかの属性よりは効果的にダメージを与えることが可能だ。リリスに攻撃を仕掛けるチームには、なるべく「貫通」を持つ仲魔を編成しておこう。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	83	夜の娘	リリス	???	???	耐	耐	耐	耐	耐	無	死神の点呼、メギドラオン、ギガジャマ、耐万能、真・全門耐性、獣の眼光、原初の誘惑
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	60	人間	チンピラ	474	150	–	–	反	–	–	–	死神の点呼、八相発破、ブフダイン、氷結激化、氷結反射、S先制封殺
		77	妖精	ローレライ	470	499	–	–	–	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃強化、五分の魔脈、妖精の粉
		77	妖精	ローレライ	470	499	–	–	–	耐	耐	弱	マリンカリン、ディアラハン、マハザンダイン、衝撃激化、衝撃強化、五分の魔脈、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	60	人間	青年	720	156	–	–	–	–	–	–	デスバウンド、火事場吸血、物理激化、会心激化、五分の活泉、S会心の予言
		78	鬼女	ランダ	505	288	反	–	–	弱	耐	耐	ギガジャマ、火事場吸血、八相発破、物理反射、食いしばり、慈母の献身
		78	鬼女	ランダ	505	288	反	–	–	弱	耐	耐	ギガジャマ、火事場吸血、八相発破、物理反射、食いしばり、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	60	人間	会社員	480	158	–	–	–	–	–	耐	パワーチャージ、メギドラオン、勝利のチャクラ、耐魔力、エクストラワン、S魔道結界・陽
		71	鬼女	リャナンシー	435	303	–	弱	反	–	–	–	メディアラハン、ブフダイン、護りの盾、耐状態異常、グリモア、神速の寄せ、慈母の献身
		71	鬼女	リャナンシー	435	303	–	弱	反	–	–	–	メディアラハン、ブフダイン、護りの盾、耐状態異常、グリモア、神速の寄せ、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	60	人間	暴力団幹部	474	148	–	–	–	–	–	–	双手、会心激化、攻撃全体化、S狂戦士の魂
		74	鬼女	ユキジョロウ	455	327	–	弱	吸	–	–	–	マハブフダイン、マリンカリン、吸魔、吸収追加、マヒ追加、二身の残影、慈母の献身
		74	鬼女	ユキジョロウ	455	327	–	弱	吸	–	–	–	マハブフダイン、マリンカリン、吸魔、吸収追加、マヒ追加、二身の残影、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	60	人間	工事作業員	474	158	–	–	–	反	–	–	ジオダイン、マハジオダイン、電撃激化、電撃反射、勝利の美酒、S食いしばり
		68	鬼女	リリム	471	237	–	–	弱	吸	–	–	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身
		68	鬼女	リリム	471	237	–	–	弱	吸	–	–	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	60	人間	会社員	480	158	–	–	–	–	–	–	弱者必滅拳、パララレイ、物理激化、グリモア、二身の残影、S貫通
		68	鬼女	リリム	471	237	–	–	弱	吸	–	–	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身
		68	鬼女	リリム	471	237	–	–	弱	吸	–	–	セクシーレイ、マハジオダイン、パララレイ、電撃吸収、電撃激化、エクストラワン、慈母の献身

STORY ストーリー 2周目以降の隠しバトル

BATTLE

5TH DAY 17:00~18:30

隠しバトル4 獄炎の反逆者

セプテントリオン編

日比谷公園の野外ステージに、炎を操る悪魔のベリアルが出現した。目的は「あの娘」のために肉体を集めることだと言うが、この暴挙を見過ごしてはおけない。

出撃可能キャラクター一覧



東京 霞ヶ関 日比谷公園

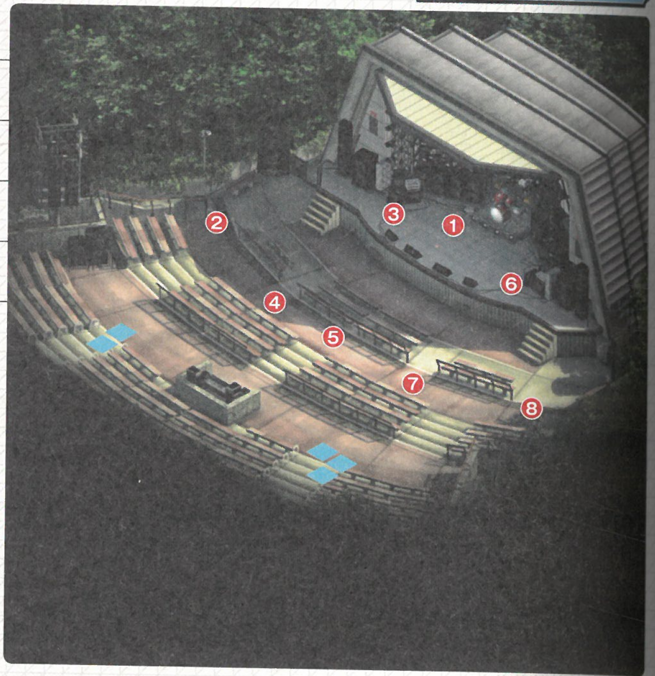
■勝利条件
・ベリアルの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・15000マッカ



INTERMISSION

ベリアルが使う「ゴモラの獄炎」への対策として、出撃する3チームには「火炎無効」、「火炎吸収」、「耐火炎」をセットしておく。仲魔もこれらのスキルを持つものを編成しておこう。残る1チームは、火炎属性に耐性を持たないが、HPが多く回復手段に優れたメンバーで編成。このチームをおとりにして、ほかの3チームで勝負を挑もう。



敵のほとんどが氷結属性が弱点。ベリアルにも氷結属性の攻撃は効くので、スキルは氷結系一本でOK。

STORY ストーリー 2周目以降の隠しバトル

おとりチームは回復を最優先

敵のほとんどが火炎属性の攻撃をしてくるので、「火炎無効」や「火炎吸収」などを持つメンバーで挑むと楽に戦える。ベリアルはこれらのスキルを持たないチームに優先的に「ゴモラの獄炎」を使ってくるため、耐性を持たないチームはおとりにして、ベリアルの攻撃を一身に引き受けさせよう。おとりチームは敵と戦わず、自チームの回復に専念すること。

なお、ベリアルは敵に対して「ゴモラの獄炎」を使うこともある。このバトルに出現する敵は火炎属性を吸収するものがほとんどなので、一瞬でHPを回復されてしまう。戦う際は味方の数チームで集中攻撃を仕掛けて、確実にトドメを刺していく必要がある。

先制発動スキルでの対策もあり

ベリアルと戦う際に厄介なのが「焦熱の狂宴」。これは敵味方問わずダメージを与える火炎属性のスキルだが、ベリアルには火炎属性が無効なので、主人公たちのみが大ダメージを受けてしまう。そのため、「耐火炎」をセットしたチームは、さらに「S絶一門・火炎」をセットしておくといい。これで「ゴモラの獄炎」以外のベリアルの攻撃のほとんどを封じることができる。唯一「貫通の一撃」が物理属性攻撃だが、これは単体攻撃。倒されなければ回復は容易だ。



こちらが火炎属性のスキルを使う必要は一切ないので、「S絶一門・火炎」を使うのにデメリットはない。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	86	魔王	ベリアル	???	???	耐	無	—	耐	耐	無	ゴモラの獄炎、貫通の一撃、焦熱の狂宴、火炎激化、超反撃、勝利の雄叫び、覇王の密約
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	3	67	妖精	ジャックランタン	445	288	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉
		67	妖精	ジャックランタン	445	288	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉
		67	妖精	ジャックランタン	445	288	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	3	76	堕天使	デカラビア	530	280	耐	吸	—	弱	—	—	マハラギダイン、護りの盾、吸魔、火炎激化、獣の眼光、堕天の烙印
		75	鬼女	カーリー	588	285	—	吸	弱	—	—	耐	常世の祈り、メギドラオン、八相発破、勝利の美酒、双手、エクストラワン、慈母の献身
		74	堕天使	ニスロク	570	303	—	吸	弱	—	—	耐	マハラギダイン、弱者必滅拳、五分の魔脈、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
4	3	75	闘鬼	ヤクシャ	651	88	—	吸	—	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、マハジオダイン、火炎吸収、電撃激化、火炎激化、大凶化
		62	堕天使	フラロウス	476	310	—	吸	弱	—	—	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印
		62	堕天使	フラロウス	476	310	—	吸	弱	—	—	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
5	3	75	魔獣	ケルベロス	665	132	耐	吸	弱	耐	—	—	渾身の一撃、千烈突き、会心激化、物理激化、貫通、跳躍自在
		64	魔獣	オルトロス	510	156	—	吸	弱	—	耐	—	火事場撃、捨身の一撃、猛反撃、エクスガード、貫通、跳躍自在
		64	魔獣	オルトロス	510	156	—	吸	弱	—	耐	—	火事場撃、捨身の一撃、猛反撃、エクスガード、貫通、跳躍自在
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	3	76	堕天使	デカラビア	530	280	耐	吸	—	弱	—	—	マハラギダイン、護りの盾、吸魔、火炎激化、獣の眼光、堕天の烙印
		81	闘鬼	ナタタイシ	707	226	—	吸	—	—	—	—	デスバウンド、ジオダイン、火炎反射、火炎吸収、電撃激化、大凶化
		74	堕天使	ニスロク	570	303	—	吸	弱	—	—	耐	マハラギダイン、弱者必滅拳、五分の魔脈、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
7	3	75	闘鬼	ヤクシャ	651	88	—	吸	—	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、マハジオダイン、火炎吸収、電撃激化、火炎激化、大凶化
		66	幻魔	トラロック	504	197	—	吸	弱	—	—	耐	マハラギダイン、ザンダイン、メギド、火炎激化、封技追加、衝撃激化、真・夢幻の具足
		66	幻魔	トラロック	504	197	—	吸	弱	—	—	耐	マハラギダイン、ザンダイン、メギド、火炎激化、封技追加、衝撃激化、真・夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	73	闘鬼	ヨモツイクサ	564	227	—	吸	—	—	弱	—	暗殺拳、石化追加、猛反撃、超反撃、大凶化
		73	闘鬼	ヨモツイクサ	564	227	—	吸	—	—	弱	—	暗殺拳、石化追加、猛反撃、超反撃、大凶化
		73	闘鬼	ヨモツイクサ	564	227	—	吸	—	—	弱	—	暗殺拳、石化追加、猛反撃、超反撃、大凶化
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー 2周目以降の隠しバトル

BATTLE

6TH DAY 19:00~23:30

隠しバトル5 蠅の王

セプテントリオン編

大阪の通天閣に、蠅の王ベルゼブブが姿を現わした。戦いを通じて成長し続ける主人公に興味を持った彼は、その力を試すために主人公を待っていたと語る。

出撃可能キャラクター覧



大阪　新世界　通天閣



※ ❶~⓴は直前の悪魔が倒された位置に出現

■勝利条件
・ベルゼブブの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・ベルゼブブにダメージを与える、またはほかに敵がいない状態でベルゼブブが行動順を迎えると出現（※）

■クリアボーナス
・20000マッカ

※ 詳細は右の解説を参照

INTERMISSION

本来、火炎属性の攻撃が強力な敵と戦う際は、防御は火炎、攻撃は氷結というようにそれぞれ逆の属性を選ぶべきだが、ベルゼブブは使うスキルの属性と弱点となる属性が同じ。ベルゼブブは属性が変化するので攻撃と防御ともに同一属性に特化したチームを、属性別に4チーム作ろう。うち1チームは物理属性攻撃に特化させること。



かなり偏ったスキル構成だが、ベルゼブブと戦うにあたっては、これが非常に有効なスキル構成となる。

敵の耐性を下げてから攻撃する

ベルゼブブに少しでもダメージを与えるか、ほかに敵がいない状態でベルゼブブが行動順を迎えると、ベルゼブブ以外の敵がすべて撤退して新たに増援が出現する。この増援は4チームが1セットになっており、各セットごとに得意とする攻撃属性や防御属性が異なる。初期出撃の敵は火炎属性のセットで、続く増援から氷結（❶~❹）→電撃（❺~❽）→衝撃（❾~⓬）→物理（⓭~⓰）という順に出現し、物理のつぎは火炎（⓱~⓴）に戻るというループを繰り返す。そして、ベルゼブブのスキル構成も、出現している敵の属性と同様に変化していく。各セットの敵を1チーム撃破するごとに、それに対応したベルゼブブの属性耐性が下がってダメージを与えやすくなるが、新たな増援が出現すると、各耐性は反に戻るという仕組みになっている。効率よくダメージを与えていくためには、敵を撃破してベルゼブブの耐性を下げ、耐性が弱になったところで、ベルゼブブが行動順を迎えるまえに強力なスキルを使い一気に大ダメージを与える、という手順が必要になる。なお、ベルゼブブからの攻撃に反撃した場合は新たな増援、スキルと耐性の変化は発生しないため、攻撃しやすい属性の耐性を下げたときは反撃だけでダメージを与え続ける戦法を取るのも手だ。

最初の一撃が攻略のカギを握る

最初の増援が出現するとベルゼブブの各属性耐性は反射になるが、初期状態では吸収か耐性なのでここを狙う。先制発動スキルに「S貫通」、自動効果スキルに「戦神の加護」、「会心激化」、「物理激化」をセット。さらに強力な物理属性スキルを持つ仲魔を編成し、このチームで直接ベルゼブブに攻撃を仕掛けよう。これで一気に大ダメージを与えられるので、あとは上記の手順で余裕をもって撃破が狙える。

ENEMY DATA［敵データ］

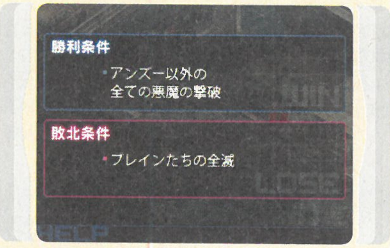
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
①	0	91	魔王	ベルゼブブ	???	???	吸	耐	耐	耐	耐	無	マハラギダイン、アギダイン、万魔の一撃、至高の魔銃、火炎激化、獣の眼光、覇王の密約
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
		－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
②	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
③	3	79	女神	ブリジット	485	330	－	無	弱	耐	－	無	メディアラハン、炎の乱舞、火炎無効、みかわし、女神の恩寵
		79	幻魔	トラロック	600	233	－	耐	弱	－	－	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足
		79	幻魔	トラロック	600	233	－	耐	弱	－	－	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
④	3	79	妖精	ジャックランタン	515	339	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	－	吸	弱	－	－	－	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
⑤	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	－	弱	－	－	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	－	無	弱	－	－	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	－	無	弱	－	－	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	3	77	妖精	ジャックフロスト	606	212	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❷	3	80	幽鬼	クドラク	756	215	耐	弱	反	－	－	－	ブフダイン、吸魔、千烈突き、氷結激化、吸収追加、二身の残影、憑依
		78	邪鬼	ウェンディゴ	714	188	－	弱	反	－	－	無	氷の乱舞、絶妙打、氷結無効、物理激化、攻撃全体化、邪念呪縛
		78	邪鬼	ウェンディゴ	714	188	－	弱	反	－	－	無	氷の乱舞、絶妙打、氷結無効、物理激化、攻撃全体化、邪念呪縛
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❸	3	78	邪龍	ハクジョウシ	560	244	－	弱	反	耐	－	－	ディアラマ、パララレイ、ニガヨモギ、グリモア、神速の寄せ、邪念流動
		79	鬼女	ユキジョロウ	485	348	－	弱	吸	－	－	－	マハブフダイン、マリンカリン、吸収追加、グリモア、慈母の献身
		79	鬼女	ユキジョロウ	485	348	－	弱	吸	－	－	－	マハブフダイン、マリンカリン、吸収追加、グリモア、慈母の献身
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❹	3	77	妖精	ジャックフロスト	606	212	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
		77	妖精	ジャックフロスト	606	212	－	弱	吸	－	－	－	氷の乱舞、マハブフ、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、妖精の粉
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❺	3	79	魔獣	ヌエ	669	181	－	弱	耐	反	－	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
		80	龍王	セイリュウ	612	194	－	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、八相発破、電撃反射、電撃激化、龍胴固め
		80	龍王	セイリュウ	612	194	－	耐	耐	反	弱	耐	マハジオダイン、八相発破、電撃反射、電撃激化、龍胴固め

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
6	5	80	堕天使	オロバス	550	313	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオダイン、ギガジャマ、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		79	霊鳥	ヴィゾフニル	558	213	ー	ー	ー	吸	弱	ー	マハジオダイン、吸魔、神速の寄せ、エクストラワン、二身の残影、飛翔天駆
		79	霊鳥	スパルナ	490	312	耐	ー	ー	弱	耐	弱	八相発破、マハザンダイン、マヒ追加、神速の寄せ、エクスガード、飛翔天駆
7	3	79	魔獣	ヌエ	669	181	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
		79	魔獣	ヌエ	669	181	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
		79	魔獣	ヌエ	669	181	ー	弱	耐	反	ー	弱	ジオダイン、渾身の一撃、貫通、電撃激化、跳躍自在
8	3	80	堕天使	オロバス	550	313	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオダイン、ギガジャマ、魔力無効、電撃激化、堕天の烙印
		76	堕天使	ガギソン	588	208	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオダイン、雷の乱舞、超反撃、電撃激化、堕天の烙印
		76	堕天使	ガギソン	588	208	ー	ー	ー	ー	弱	ー	ジオダイン、雷の乱舞、超反撃、電撃激化、堕天の烙印
9	5	80	霊鳥	バイブ・カハ	577	267	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		80	霊鳥	アンズー	600	215	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、メギドラオン、衝撃激化、飛翔天駆
		80	霊鳥	アンズー	600	215	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、メギドラオン、衝撃激化、飛翔天駆
10	5	77	堕天使	アブラクサス	511	321	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ニガヨモギ、衝撃激化、堕天の烙印
		79	霊鳥	スパルナ	490	312	耐	ー	ー	弱	耐	弱	八相発破、マハザンダイン、マヒ追加、神速の寄せ、エクスガード、飛翔天駆
		79	霊鳥	スパルナ	490	312	耐	ー	ー	弱	耐	弱	八相発破、マハザンダイン、マヒ追加、神速の寄せ、エクスガード、飛翔天駆
11	5	80	霊鳥	バイブ・カハ	577	267	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、ザンダイン、エクストラワン、飛翔天駆
		80	妖獣	モスマン	566	336	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザンダイン、食いしばり、衝撃激化、妖光一閃
		80	妖獣	モスマン	566	336	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディア、マハザンダイン、食いしばり、衝撃激化、妖光一閃
12	3	77	堕天使	アブラクサス	511	321	耐	ー	ー	弱	弱	ー	嵐の乱舞、ニガヨモギ、衝撃激化、堕天の烙印
		80	鬼女	ズェラロンズ	524	363	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、衝撃激化、勝利のチャクラ、慈母の献身
		80	鬼女	ズェラロンズ	524	363	ー	ー	弱	ー	吸	弱	ザンダイン、テトラカーン、衝撃吸収、衝撃激化、勝利のチャクラ、慈母の献身
13	3	80	魔獣	ケルベロス	707	139	耐	反	弱	耐	ー	ー	渾身の一撃、貫通、会心激化、超反撃、跳躍自在
		77	龍王	ペンドラゴン	721	90	ー	弱	ー	弱	ー	無	魔力無効、聖騎士の精神、攻撃全体化、龍胴固め
		80	神獣	ビャッコ	612	186	耐	ー	ー	無	弱	ー	貫通の一撃、なぎ払い、双手、物理激化、エクストラワン、瞬転の舞踏
14	3	80	闘鬼	ヤクシャ	693	95	ー	反	ー	耐	弱	耐	デスバウンド、火炎反射、大凶化
		80	邪鬼	ラクシャーサ	619	158	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、物理無効、物理激化、邪念呪縛
		80	邪鬼	ラクシャーサ	619	158	無	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、物理無効、物理激化、邪念呪縛
15	3	80	魔獣	ケルベロス	707	139	耐	反	弱	耐	ー	ー	渾身の一撃、貫通、会心激化、超反撃、跳躍自在
		81	魔獣	フェンリル	672	216	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、メギドラオン、双手、二身の残影、吸収追加、跳躍自在
		78	妖獣	ガルム	984	137	ー	耐	弱	ー	弱	耐	暴れまくり、火事場撃、五分の活泉、超反撃、妖光一閃
16	3	80	闘鬼	ヤクシャ	693	95	ー	反	ー	耐	弱	耐	デスバウンド、火炎反射、大凶化
		80	闘鬼	ナタタイシ	693	224	ー	反	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、渾身の一撃、火炎反射、会心激化、エクストラワン、大凶化
		80	闘鬼	ヤクシャ	693	95	ー	反	ー	耐	弱	耐	デスバウンド、火炎反射、大凶化
17	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
18	3	79	女神	ブリジット	485	330	ー	無	弱	耐	ー	無	メディアラハン、炎の乱舞、火炎無効、みかわし、女神の恩寵
		79	幻魔	トラロック	600	233	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足
		79	幻魔	トラロック	600	233	ー	耐	弱	ー	ー	耐	マハラギダイン、火炎激化、封技追加、真・夢幻の具足
19	3	79	妖精	ジャックランタン	515	339	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
		79	妖精	ジャックランタン	515	339	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギ、ディアラハン、火炎激化、火炎吸収、妖精の粉
20	3	80	堕天使	デカラビア	558	294	耐	耐	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、パララレイ、グリモア、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印
		78	堕天使	フラロウス	593	336	ー	無	弱	ー	ー	弱	マハラギダイン、封技追加、三分の魔脈、火炎激化、堕天の烙印

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

Column 悪魔召喚アプリの「通信」機能④ ダウンロードバトル

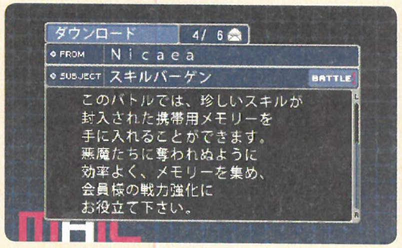
『デビルサバイバー 2 ブレイクレコード』には、ダウンロードコンテンツのひとつとして、ダウンロードバトルが用意されている。これは特殊なルールで行なわれるバトルパートで、悪魔を仲魔にできたり、効率よくマッカや経験値を稼げたりと、その特徴はさまざま。共通するのは、うまく利用すればゲーム進行が楽になるという点だ。配合されているダウンロードバトルには無料でダウンロードできるものもあるので、試しにプレイしてみるといい。



ダウンロードバトルは特殊なルールが設定されているものが多く、ひとつのバトルパートとしても純粋に楽しめる内容になっている。

ダウンロードバトルの入手法

ダウンロードバトルは、本作の発売日から常時配信されているコンテンツで、メニューの「通信」からダウンロードすることが可能。種類は下に掲載しているとおりで、一部を除き有料のコンテンツになっている。ダウンロードした後に、ゲーム中に届いたメールを読めば、ダウンロードバトルに挑戦可能になる。なお、ダウンロードバトルのメールは、「ダウンロード」フォルダに保存される。ここからメールを選べば、一度クリアしても何度も挑戦することが可能だ。



メールを読めば、ダウンロードバトルのおおまかな内容を確認できる。もちろんこれは、ダウンロードのプレイ中にも確認可能だ。

■ダウンロードバトルの詳細

配信日	バトル名	価格	特徴
2015年1月29日から	はぐれ悪魔を助けて	無料	はぐれ悪魔を救出することで、その悪魔を仲魔にできる
	初心者用マップ	無料	1日目でも難しいと感じる初心者向けの、やさしいバトル
	スキルバーゲン	150円	強力なスキルが封入された携帯用メモリーが出現する
	アドネタリウム	150円	悪魔との戦闘で、通常よりアドオンを入手しやすい
	育ててデーモン	150円	倒すと通常よりも多くの経験値を獲得できる悪魔が登場する
	もうかりマップ	150円	倒すと通常よりも多くのマッカを獲得できる悪魔が登場する

ダウンロードバトルについて

ダウンロードバトルは、一部の例外を除いて全体的に難度が低いため、手軽に経験値やマッカを稼ぐことができる。フリーバトルのように、任意のタイミングで何度でも挑戦できる点も魅力だ。また、フリーバトルとは完全に別扱いなので、サバイバーズ・アワードで達成することが難しい「フリーバトル0」を狙うときに、フリーバトルの代わりに利用することもできる。

■ダウンロードバトルの特徴

- 一部の例外を除き有料
- メニューの「メール」から何度でも挑戦可能
- 経験値やマッカを獲得しやすい
- 難度は低い
- フリーバトルとは別扱い

※ 配信に関する情報は、2015年3月現在のものです

BATTLE

7TH DAY 12:30~18:30

隠しバトル6 無垢な魂の行方

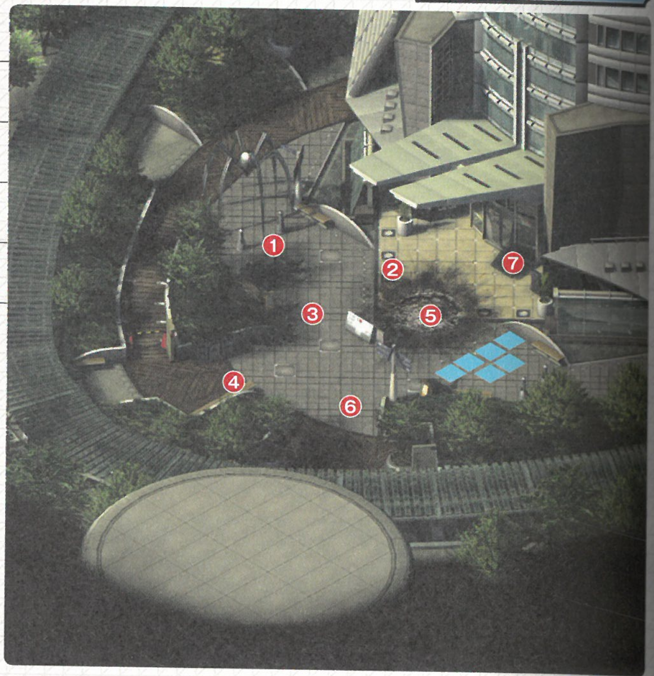
セプテントリオン編

ネビロスとベリアルの活動はアリスの友人を捜すためのものだった。その力を認められた主人公たちを新たな友人とするべく、一行はアリスにその命を狙われる。

出撃可能キャラクター一覧



東京 六本木 ヒルズ



■勝利条件
・アリスの撃破

■敗北条件
・主人公たちの全滅

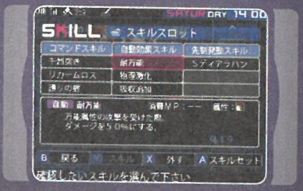
■出撃条件
・なし

■増援出現条件
・なし

■クリアボーナス
・30000マッカ

INTERMISSION

アリスの「ライフドレイン」への対策として、主力チームには忘れずに先制発動スキルの「S常世の祈り」や「Sディアラハン」をセットしておくこと。なお、アリスの攻撃は万能属性のものがほとんどなので、全員がその耐性を高めて対応するのが難しい。自動効果スキルは、防御よりも攻撃を重視してセットするといい。



「耐万能」があれば、アリスの攻撃に対して高い効果が得られる。主力のリーダーにセットしておこう。

ネビロスは倒してベリアルは残す

アリスだけでも対処は厳しいうえに、かつて隠しバトル2と4で戦ったネビロスとベリアルも出現するため、ますます難度の高い戦いを強いられる。ネビロスとベリアルはいずれも、以前戦ったときと同じ行動パターンをとってくる。どちらかを倒すたびにアリスの「ライフドレイン」が強化されるが、ネビロスは攻撃が強力なうえ撃破した敵チームを自分の隣に再出現させるので、残しておくにはリスクが非常に大きい。4~7をすべて倒してから、ネビロスだけ撃破しておこう。ベリアルの「ゴモラの獄炎」は耐えられないほどのダメージにはならないので、残しておいても問題ない。アリスは撃破したネビロスやベリアルを甦らせることがあるが、この場合はつぎにアリスに行動順が回ってくるのが遅くなるため、絶好の攻撃チャンスになる。あとわずかで倒せそうな場合は、復活したネビロスやベリアルは放置したままで、アリスを集中攻撃するといい。

回復は先制発動スキルで行なう

アリスはマップ上で対象の現HPに30%のダメージを与え、その分HPを回復する効果の「ライフドレイン」を使ってから攻撃を仕掛けてくることが多いため、ほかの敵からの攻撃に耐えられる200程度のHPがある場合は、あえて回復させないでおこう。そうすれば「ライフドレイン」の被害が小さくなるうえ、この状態でアリスと戦闘に入れば回復系の先制発動スキルが効果を発揮し、HPが回復した状態で戦うことが可能だ。アリスはすべての魔法属性に耐性を持っているので、物理属性の強力なスキルで攻撃しよう。なお、アリスの「死んでくれる?」は現HPと同じだけダメージを与えてくる万能属性攻撃。しかし英雄の種族特有スキルや「耐万能」、「S堅盾の秘法」などを利用すれば受けるダメージを軽減し、即死をまぬがれることが可能だ。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	3	99	魔人	アリス	???	???	–	耐	耐	耐	耐	無	死んでくれる?、吸魔、ライフドレイン、至高の魔銃、耐万能、封技追加、異界の住人
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	91	魔王	ベリアル	???	???	耐	無	–	耐	耐	無	ゴモラの獄炎、貫通の一撃、焦熱の狂宴、火炎激化、超反撃、勝利の雄叫び、覇王の密約
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
3	3	91	堕天使	ネビロス	???	???	–	反	耐	–	耐	無	マハザンダイン、パララレイ、死神の点呼、貫通、攻撃全体化、龍の眼光、堕天の烙印
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
4	3	88	幽鬼	ロア	963	248	–	吸	–	–	–	無	パワーチャージ、マハブフダイン、ペトラレイ、三分の活泉、グリモア、氷結強化、憑依
		87	堕天使	フラロウス	655	436	–	吸	弱	–	–	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印
		87	堕天使	フラロウス	655	436	–	吸	弱	–	–	弱	マハラギダイン、万魔の乱舞、なぎ払い、封技追加、五分の魔脈、堕天の烙印
5	3	88	堕天使	デカラビア	615	323	耐	吸	–	弱	–	–	マハラギダイン、護りの盾、吸魔、火炎激化、獣の眼光、堕天の烙印
		89	鬼女	カーリー	696	339	–	吸	弱	–	–	耐	常世の祈り、メギドラオン、八相発破、勝利の美酒、双手、エクストラワン、慈母の献身
		88	堕天使	ニスロク	681	354	–	吸	弱	–	–	耐	マハラギ、弱者必滅拳、マハラギダイン、五分の魔脈、堕天の烙印
6	2	88	邪鬼	レギオン	615	300	耐	吸	–	弱	–	耐	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、氷結激化、邪念呪縛
		89	闘鬼	ラームジェルグ	999	110	–	吸	–	弱	–	弱	渾身の一撃、貫通の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、物理激化、大凶化
		89	闘鬼	ラームジェルグ	999	110	–	吸	–	弱	–	弱	渾身の一撃、貫通の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、食いしばり、物理激化、大凶化
7	3	90	闘鬼	ヨモツイクサ	690	280	–	吸	–	–	弱	–	暗殺拳、石化追加、超反撃、大凶化
		87	妖精	ジャックランタン	570	369	–	吸	弱	–	–	–	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉
		87	妖精	ジャックランタン	570	369	–	吸	弱	–	–	–	炎の乱舞、マハラギ、火炎激化、二身の残影、妖精の粉

BATTLE

THURSDAY 06:30~08:00

隠しバトル7 試練!フロスト5

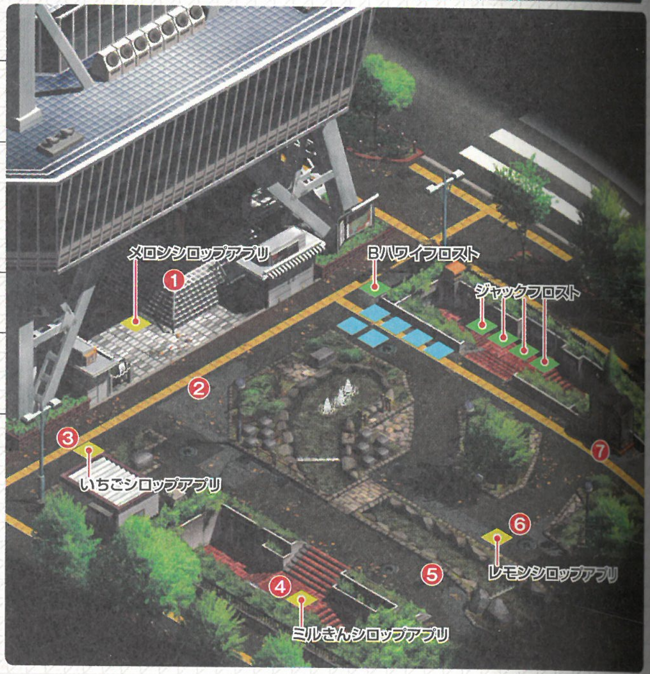
トリアングルム編

救助を求める声を聞いた主人公、ダイチ、イオは名古屋テレビ塔に向かう。そこには、伝説のフロスト戦士になることを目指しているジャックフロストがいた。

出撃可能キャラクター一覧



名古屋 久屋大通 名古屋テレビ塔



■勝利条件
- フロストファイブの完成

■敗北条件
- 主人公たちの全滅
- いずれかのフロストの死亡
- 時間切れ

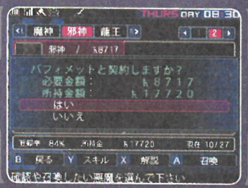
■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵減少に伴い❶~❼が再出現し続ける

■クリアボーナス
- 9000EXP
- 16500マッカ

INTERMISSION

際限なく出現する悪魔に対処するため、移動力が重要になる。最短距離を移動できる種族特有スキルを持つ霊鳥か幻魔や、「妖気迅雷」で移動力を上げられる妖獣を全チームに入れよう。敵は特定属性に弱い悪魔でチームを組んでいることが多いため、リーダーと仲魔の攻撃属性を揃えておくと効率よくダメージを与えられる。



射程が伸びる邪神や邪龍もいれば、遠くの敵にも攻撃を仕掛けやすくなる。悪魔全書から呼び出しておこう。

STORY ストーリー 2周目以降の隠しバトル

ふた手に分かれて敵を倒そう

4体のジャックフロストを、それぞれ携帯用メモリーにたどり着くまで護衛するのが目的となる。携帯用メモリーはマップ左、右、左下、右下方向にあり、敵もその周辺に固まっている。ジャックフロストは敵から攻撃されるとすぐに倒されるほど弱いので、味方を2チームずつに分けて左右へ進軍し、すばやく敵を倒してジャックフロストの安全を確保すること。



ジャックフロストと敵の位置が近い右側は、「妖気迅雷」が使えるチームが担当し、先行して敵を倒していくといい。

遠い順に携帯用メモリーを指定する

4体のジャックフロストは最初は待機し続け、Bハワイフロストの行動順が回ってきたときに移動指示を出すたびに1体ずつ移動を開始する。時間制限があるうえに、敵は倒しても数が減ると再出現し続けるため、敵を半分ほど倒したらジャックフロストを移動させよう。移動させるときに、どの携帯用メモリーを目指すか聞かれるが、いちご→ミルきん→レモン→メロンと、ジャックフロストから遠い順に選択すれば、ほぼ同じタイミングで到着することが可能だ。



神獣の「瞬転の舞踏」でジャックフロストと位置を交換すれば、普段より短い時間で目的地まで誘導できる。

ENEMY DATA[敵データ]

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP	物	火	氷	電	衝	万	スキル
1	0	43	妖獣	モスマン	311	192	−	無	耐	弱	−	弱	メディア、マハザン、食いしばり、衝撃強化、神速の寄せ、妖気迅雷
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	−	−	−	弱	−	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
		43	闘鬼	ラームジェルグ	667	52	−	−	−	弱	−	弱	渾身の一撃、パワーチャージ、五分の活泉、大凶化
2	3	42	魔獣	ヌエ	370	234	−	弱	耐	反	−	弱	ジオダイン、パララレイ、マハジオダイン、貫通、電撃反射、跳躍自在
		44	妖精	シルキー	267	97	−	弱	反	無	−	耐	メディア、ディアラハン、ブフダイン、電撃無効、氷結反射、妖精の粉
		42	魔獣	ヌエ	370	97	−	弱	耐	反	−	弱	ジオダイン、パララレイ、貫通、会心激化、跳躍自在
3	2	39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	−	弱	−	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		39	邪鬼	レギオン	290	140	耐	弱	−	弱	−	無	ペトラレイ、ブフダイン、耐物理、魔力無効、邪念呪縛
		41	幽鬼	ピシャーチャ	415	108	−	弱	−	−	吸	無	火事場吸血、氷の乱舞、魔力無効、マヒ追加、憑依
4	2	40	邪神	パズス	285	171	−	−	弱	−	無	耐	万魔の乱舞、嵐の乱舞、衝撃無効、衝撃強化、混沌の波動
		36	邪龍	アスプ	258	142	−	弱	弱	−	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
		36	邪龍	アスプ	258	142	−	弱	弱	−	吸	無	弱者必滅拳、火事場吸血、吸収追加、衝撃無効、会心激化、邪念の波動
5	3	44	魔神	ヤマ	336	126	−	反	−	耐	−	−	アギダイン、マハラギ、火炎反射、火炎激化、魔力覚醒
		41	堕天使	ニスロク	316	177	−	無	弱	−	−	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
		41	堕天使	ニスロク	316	177	−	無	弱	−	−	耐	マハラギ、弱者必滅拳、護りの盾、五分の魔脈、火炎激化、いけにえの盟約
6	3	42	天使	アニエル	413	104	耐	−	無	耐	耐	−	吸魔、暴れまくり、神速の寄せ、氷結無効、天使の血杯
		37	神獣	ハクタク	288	114	−	耐	耐	耐	弱	−	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
		37	神獣	ハクタク	288	114	−	耐	耐	耐	弱	−	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
7	3	34	幽鬼	ロア	396	104	−	弱	−	−	−	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		34	幽鬼	ロア	396	104	−	弱	−	−	−	無	パワーチャージ、エクスムーブ、三分の活泉、毒追加、魔力無効、霊障
		37	神獣	ハクタク	288	114	−	耐	耐	耐	弱	−	ディアラマ、パララレイ、アギダイン、耐状態異常、勇者の精神、瞬転の舞
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル

STORY ストーリー 2周目以降の隠しバトル

BATTLE

FRIDAY 19:30~23:30

隠しバトル8
電脳人の挑戦状

トリアングルム編

携帯電話が鳴り出した直後、主人公は見たこともない空間に飛ばされた。そこにはふたりのティコがいて、来訪した主人公を心躍るバトルでもてなす。

出撃可能キャラクター一覧



ティコのゲームアプリ内

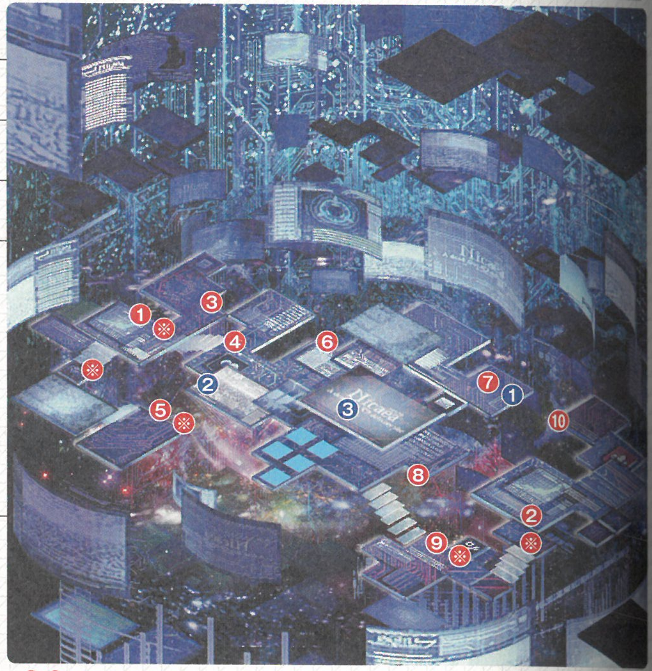
■勝利条件
- ティコたちの撃破

■敗北条件
- 主人公たちの全滅

■出撃条件
- なし

■増援出現条件
- 敵減少に伴い❸～❿が再出現し続ける
- ❶のティコ♀と❷のティコ♂を撃破すると出現(❶～❷)
- ❶のティコ♀と❷のティコ♂を撃破または「ティコ♀とティコ♂の補充悪魔」をすべて撃破すると出現(❸)

■クリアボーナス
- 9000EXP
- 16500マッカ



※ ❸～❿の再出現位置

INTERMISSION

敵のレベルが非常に高いため、味方はレベルを99近くまで上げ、仲魔は御霊との合体で能力値の底上げを図って挑もう。長期戦に備えて魔王や天使などのMPを回復できる種族や、「勝利のチャクラ」や「勝利の雄叫び」などのスキルも必要。多種多様な敵が出現するので、さまざまな攻撃属性を用意すること。



最後に戦うティコデュオへの対策として、物理攻撃が得意で「貫通」を持つ邪神や邪龍も忘れずに入れておこう。

STORY ストーリー 2周目以降の隠しバトル

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

攻めるチームと守るチームに分ける

このバトルはティコ♂とティコ♀が悪魔とチームを組んでいない第1段階、ティコ♂とティコ♀がそれぞれ悪魔とチームを組む第2段階、ティコ♂とティコ♀が合体してティコデュオになる第3段階に分かれる。

第1段階ではティコ♂とティコ♀はこちらと離れた位置に出現し、行動順番が回ってくるたびに倒された敵を1チーム復活させる。敵を倒し続けても味方が消耗するだけなので、移動の邪魔になる敵を排除したら、どちらかのティコに接近してすばやく倒そう。ティコが1体だけになって敵の復活スピードも半減したら、残りの敵を倒しつつもう1体のティコを攻めればいい。このときティコに有効な攻撃属性を持たないチームは、ティコを攻撃するチームをティコ以外の敵から守ること。ティコ♂とティコ♀の両方を倒すと第2段階へ移行する。

第2段階ではティコ♂とティコ♀が悪魔とチームを組み、悪魔を倒してもつぎの戦闘時にはP360の「ティコ♂とティコ♀の補充悪魔」に記載した悪魔を上から順番に召喚していく。つねに3体のチームと戦うことになるうえにチーム構成が変化する点に注意すること。また第2段階ではティコたちは敵を復活させなくなる代わりに積極的に接近してくる。1ターンに2回行動できる「獣の眼光」を活かした強力な攻撃が脅威になるため、できる限りHPを満タンにしておくこと。HPが減った状態で戦闘に入った場合は、速が高い仲魔が「メディアラハン」を使うなどして、倒されないことを最優先にしよう。2体のティコを倒すか、ティコとチームを組む悪魔を10体倒せば第3段階に移るので、状況に応じてどちらを狙うかを決めればいい。

離れた位置からの攻撃に徹する

第3段階になるとティコ♂とティコ♀が合体してティコデュオになり、勝利条件もティコデュオの撃破に変わる。戦闘時に悪魔を補充するのは第2段階と同じだが、補充悪魔はP360の「ティコデュオの補充悪魔」に記載したとおりで、軒並みLv90を超えている。さらにティコデュオは1ターンに3回行動できる「龍の眼光」を持っているため、下手に攻撃を仕掛けても反撃で倒される可能性が高い。ただし、ティコデュオは移動しないうえに射程が1マスという弱点がある。離れた位置から攻撃すれば反撃されることはないので、第3段階に入ったらストックから全チームに邪龍や邪神を召喚しよう。なお、この戦法をとると、ティコデュオは行動順が回ってくるたびに万能属性の「メギドラダイン」を使ってくる。これを受けると全チームが大ダメージを負うので、何回も「メギドラダイン」を使われるまえに集中攻撃を仕掛けて、短時間で勝負をつけること。

ENEMY DATA［敵データ］

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
❶	6	88	電脳人	ティコ♀	???	???	吸	吸	ー	反	ー	無	マハジオダイン、焦熱の狂宴、メギド、電撃激化、火炎激化、獣の眼光、電脳絶技・遊楽
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❷	6	88	電脳人	ティコ♂	???	???	反	ー	吸	ー	無	無	貫通の一撃、渾身の一撃、万魔の一撃、攻撃全体化、物理激化、獣の眼光、電脳絶技・遊楽
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
		ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー
❸	2	86	邪鬼	レギオン	600	292	反	弱	ー	弱	ー	耐	ペトラレイ、マハブフダイン、物理反射、氷結激化、グリモア、邪念呪縛
		83	幽鬼	ロア	999	234	ー	弱	ー	ー	ー	無	パワーチャージ、五分の活泉、攻撃全体化、石化追加、憑依
		95	幽鬼	むらさきカガミ	625	472	弱	反	反	反	弱	反	裁きの雷火、マカラカーン、勇者の精神、聖騎士の精神、憑依
❹	3	84	鬼女	ユキジョロウ	515	372	ー	弱	吸	ー	吸	ー	マハブフダイン、マリンカリン、耐状態異常、衝撃吸収、グリモア、慈母の献身
		89	妖精	シルキー	531	434	ー	弱	無	ー	ー	耐	メディア、ディアラハン、弱者必滅拳、耐状態異常、妖精の粉
		86	妖精	ローレライ	525	372	ー	ー	ー	ー	ー	ー	マリンカリン、ディアラハン、耐状態異常、衝撃吸収、妖精の粉
❺	3	84	魔獣	ヌエ	715	192	ー	弱	耐	反	ー	弱	マハジオダイン、ジオダイン、貫通、みかわし、電撃激化、跳躍自在
		90	神獣	ビャッコ	684	208	耐	ー	ー	無	弱	ー	貫通の一撃、八相発破、双手、物理激化、エクストラワン瞬転の舞踏
		90	妖獣	トウコツ	604	280	ー	弱	ー	ー	反	反	ディアラハン、ギガジャマ、百裂突き、衝撃反射みかわし衝撃激化、妖光一閃
❻	3	93	闘鬼	ヨモツイクサ	714	287	ー	無	ー	ー	弱	ー	暗殺拳、石化追加、猛反撃、超反撃、大凶化
		84	闘鬼	ゴズキ	812	100	ー	反	弱	ー	耐	弱	デスバウンド、八相発破、同族の心得・攻、会心激化、戦神の加護、大凶化
		85	闘鬼	メズキ	661	287	ー	反	弱	耐	ー	弱	マハジオダイン、ジオダイン、同族の心得・攻、電撃強化、電撃激化、大凶化
❼	3	83	妖精	ジャックフロスト	654	228	ー	弱	吸	ー	ー	ー	氷の乱舞、マハブフダイン、氷結吸収、氷結激化、勝利の息吹、妖精の粉
		84	妖精	ジャックランタン	550	357	ー	吸	弱	ー	ー	ー	炎の乱舞、マハラギダイン、火炎激化、二身の残影、勝利のチャクラ、妖精の粉
		88	魔王	キングフロスト	660	238	ー	弱	吸	耐	耐	無	マハブフダイン、マカラカーン、氷結激化、氷結吸収、勝利の美酒、覇王の密約

STORY ストーリー 2周目以降の隠しバトル

STORY

ストーリー

2周目以降の隠しバトル

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
8	3	81	魔獣	ネコマタ	667	186	耐	ー	ー	弱	吸	ー	パラライレイ、千烈突き、マヒ追加、衝撃吸収、グリモア、跳躍自在
		81	邪龍	ハクジョウシ	576	254	ー	弱	反	無	ー	ー	ディアラハン、マハブフダイン、グリモア、氷結激化、電撃無効、邪念流動
		82	鬼女	リリム	561	282	耐	ー	弱	反	ー	ー	セクシーレイ、ジオダイン、電撃反射、二身の残影、グリモア、慈母の献身

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
9	1	89	邪神	アバドン	590	354	耐	耐	反	耐	耐	耐	ブフダイン、ペトラレイ、氷結反射、真・全門耐性、氷結激化、混沌の息吹
		81	堕天使	アブラクサス	539	336	無	ー	ー	弱	弱	無	マハザンダイン、千烈突き、魔性の乱舞、同族の心得・防、同族の心得・攻、衝撃激化、堕天の烙印
		89	堕天使	オロバス	605	350	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオダイン、魔力無効、電撃激化、神速の寄せ、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
10	5	87	妖獣	モスマン	613	363	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディアラハン、マハザンダイン、食いしばり、衝撃激化、二身の残影、妖光一閃
		84	魔獣	ケットシー	642	246	ー	ー	ー	弱	耐	ー	マハザンダイン、マハラギダイン、食いしばり、衝撃激化、二身の残影、妖光一閃
		86	霊鳥	バイブ・カハ	620	286	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、マハザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、攻撃全体化、飛翔天駆

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
1	5	93	電脳人	ティコ♀	???	???	吸	吸	ー	反	ー	無	マハジオダイン、焦熱の狂宴、メギド、電撃激化、火炎激化、獣の眼光、電脳絶技・遊楽
		86	邪神	パズス	590	351	ー	ー	弱	ー	反	耐	万魔の乱舞、マハザンダイン、衝撃吸収、二身の残影、混沌の息吹
		84	幽鬼	ピシャーチャ	785	216	ー	弱	ー	ー	吸	無	火事場吸血、デスバウンド、魔力無効、食いしばり、みかわし、憑依

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
2	6	93	電脳人	ティコ♂	???	???	反	ー	吸	ー	無	無	貫通の一撃、渾身の一撃、万魔の一撃、攻撃全体化、物理激化、獣の眼光、電脳絶技・遊楽
		87	妖獣	モスマン	613	363	ー	無	耐	弱	ー	弱	メディアラハン、マハザンダイン、食いしばり、衝撃激化、二身の残影、妖光一閃
		91	堕天使	デカラビア	638	334	耐	無	ー	弱	ー	ー	マハラギダイン、護りの盾、弱者必滅拳、エクスチャージ、火炎無効、みかわし、堕天の烙印

No	移	Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
3	0	98	電脳人	ティコデュオ	???	???	無	耐	耐	耐	耐	無	メギドラオン、マハブフダイン、ザンダイン、超反撃、エクスチャージ、龍の眼光、電脳絶技・極限
		93	鬼女	ランダ	600	342	反	ー	ー	弱	耐	耐	火事場吸血、マリンカリン、パララレイ、物理反射、グリモア、エクストラワン、慈母の献身
		88	女神	スカアハ	556	544	ー	弱	ー	弱	吸	無	サマリカーム、ザンダイン、ディアラハン、耐状態異常、衝撃吸収、五分の龍脈、女神の恩寵

ティコ♂とティコ♀の補充悪魔

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
84	魔獣	ヌエ	715	192	ー	弱	耐	反	ー	弱	マハジオダイン、逸脱者の烙印、なぎ払い、食いしばり、電撃激化、獣の眼光、摂理の爪牙
86	霊鳥	バイブ・カハ	620	286	耐	ー	ー	ー	弱	弱	会心の予言、マハザンダイン、エクストラワン、衝撃激化、攻撃全体化、飛翔天駆
89	堕天使	オロバス	605	350	ー	ー	弱	耐	ー	無	マハジオダイン、魔力無効、電撃激化、神速の寄せ、堕天の烙印
91	霊鳥	アンズー	672	244	ー	耐	弱	ー	ー	ー	マハザンダイン、衝撃激化、二身の残影、みかわし、飛翔天駆
90	闘鬼	ヤクシャ	777	105	ー	反	ー	耐	弱	耐	ディアラハン、デスバウンド、火炎反射、物理激化、貫通、大凶化
93	邪鬼	ラクシャーサ	719	184	反	ー	弱	ー	ー	ー	デスバウンド、貫通の一撃、物理反射、エクストラワン、エクスチャージ、邪念呪縛

ティコデュオの補充悪魔

Lv	種族	名称	HP	MP							スキル
93	魔獣	ケルベロス	812	162	耐	反	弱	耐	ー	ー	渾身の一撃、千烈突き、会心激化、物理激化、貫通、跳躍自在
90	破壊神	カルティケーヤ	667	172	吸	無	ー	反	ー	耐	千烈突き、メギド、物理吸収、神速の寄せ、修羅の宿命
91	堕天使	ムールムール	694	246	無	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼、テトラカーン、エクストラワン、物理無効、堕天の烙印
92	魔獣	フェンリル	763	244	ー	吸	耐	耐	ー	耐	貫通の一撃、デスバウンド、双手、マヒ追加、グリモア、跳躍自在
93	魔王	モト	843	264	ー	ー	ー	弱	ー	無	死神の点呼、ギガジャマ、双手、二身の残影、同族の心得・攻、覇王の密約
93	霊鳥	ガルーダ	684	291	ー	耐	ー	耐	弱	無	メギドラオン、千烈突き、食いしばり、みかわし、貫通、飛翔天駆
94	妖獣	アーマーン	899	230	ー	ー	ー	無	ー	ー	デスバウンド、貫通、吸収追加、勝利の雄叫び、妖光一閃
95	幻魔	ヘイムダル	696	317	反	ー	反	ー	弱	無	テトラカーン、マカラカーン、魔力無効、物理反射、獣の眼光、真・夢幻の具足
96	闘鬼	ナタタイシ	829	268	ー	反	ー	ー	ー	ー	デスバウンド、千烈突き、火炎反射、貫通、獣の眼光、大凶化
97	鬼女	カーリー	756	369	ー	反	弱	ー	ー	耐	常世の祈り、夢食い、百裂突き、勝利のチャクラ、慈母の献身
98	龍王	ホヤウカムイ	999	240	ー	ー	ー	反	ー	ー	八相発破、五分の活泉、至高の魔統、攻撃全体化、龍胴固め
99	鬼神	ザオウゴンゲン	992	264	ー	反	ー	弱	吸	ー	マハジオダイン、マハザンダイン、電撃激化、衝撃激化、龍の眼光、鬼神無双

DATA
データ



仲魔データ

仲魔にできる全256体の悪魔の各種能力データを、50音順に掲載している。これらの情報を、強力な仲魔を生み出すための手助けとしてほしい。

仲魔データの見方



②妖獣[11]	③アーマーン ★LIMITED★	④基礎Lv 73	⑤移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	712	178	32 ⑥	16	26	15
	7.2 ⑦	2	6	3 ⑧	4	3
耐性	物	火	氷 ⑨	電	衝	魔
	–	–	–	無	–	–
備考	– ⑩					

コマンドスキル	デスバウンド ⑪ / –
自動効果スキル	– ⑫ / –
種族特有スキル	妖光一 ⑬

❶仲魔の外見

❷種族
仲魔の種族。[ ]内は種族内のランクを表わす。種族別のインデックスはP016参照

❸名称
仲魔の名称。★LIMITED★の表記があるものは、同時に1体しか仲魔にできないことを表わす

❹基礎Lv
仲魔の初期レベル。経験値を獲得することでレベルは上昇する

❺移動力
仲魔の移動力。この数値ぶんだけ移動できる

❻基礎能力
仲魔の基礎レベル時の能力値

❼能力値の成長倍率
HP、MPの成長倍率。HPはレベルアップ時と「体」が上昇したときに、MPはレベルアップ時と「魔」が上昇したときに、それぞれこの数値分上昇する(→P014)

❽能力値の成長傾向
能力値の成長しやすさ。数値が大きいほど成長しやすい(→P014)

❾耐性
各属性攻撃に対する耐性。これに応じて被ダメージ量が変化する。詳細はP039参照

❿備考
特定の条件を満たすことではじめて合体可能になる仲魔についてはその条件を記載。また、特定の仲魔同士でのみ合体できる場合についてもその条件を記載している

⓫コマンドスキル
仲魔が習得済みのコマンドスキル。( )表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている

⓬自動効果スキル
仲魔が習得済みの自動効果スキル。( )表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている

⓭種族特有スキル
仲魔が習得済みの種族特有スキル。→が表記されているものは、一定のレベルになると種族特有スキルが上級のものに変化することを表わしている。なお、種族特有スキルが上級のものに変化するレベルは、( )内に表記している

DATA データ 仲魔データ



妖獣[4]	アーヴァンク	基礎Lv 33	移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	282	82	13	8	14	14
	6	2	4	2	5	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	–	–	耐	–
備考	–					

コマンドスキル	なぎ払い / –
自動効果スキル	物理強化(35) / 猛反撃(34)
種族特有スキル	妖気迅雷→ 妖光一閃(41)



精霊	アーシーズ	基礎Lv 7	移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	75	36	6	5	8	4
	5	3	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	弱	無
備考	–					

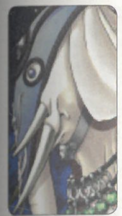
コマンドスキル	アムリタ / –
自動効果スキル	物理鋭化(8) / –
種族特有スキル	–



妖獣[11]	アーマーン ★LIMITED★	基礎Lv 73	移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	712	178	32	16	26	15
	7.2	2	6	3	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	無	–	–
備考	–					

コマンドスキル	デスバウンド / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	妖光一閃



神獣[8]	アイラーヴァタ	基礎Lv 60	移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	720	76	20	16	30	10
	8	1	5	3	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	–	無	–
備考	–					

コマンドスキル	ザンダイン / –
自動効果スキル	衝撃無効(61) / 衝撃激化(62)
種族特有スキル	瞬転の舞踏



幽鬼[2]	アガシオン	基礎Lv 6	移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	57	32	5	7	5	5
	5.2	2.5	3	5	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	弱	耐	耐	–
備考	–					

コマンドスキル	ジオ / アギ(8)
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	霊障→ 憑依(27)



堕天使[12]	アガレス	基礎Lv 71	移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	539	230	25	25	16	21
	6.2	2.4	6	4	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	–	–	耐	弱
備考	フミの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	ギガジャマ / テトラカーン
自動効果スキル	物理吸収(72) / –
種族特有スキル	堕天の烙印

DATA データ 仲魔データ



精霊 アクアンズ
基礎Lv 17 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	120	84	7	11	7	8
	5	3	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	反	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	氷の乱舞
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	–



魔王[10] アスタロト ★LIMITED★
基礎Lv 75 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	540	260	32	25	15	19
	6	2.6	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	耐	耐	–
備考	–					

コマンドスキル	デスバウンド
	–
自動効果スキル	真・全門耐性(76)
	–
種族特有スキル	覇王の密約



邪龍[4] アスプ
基礎Lv 36 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	258	142	9	15	11	17
	5.5	2.8	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	弱	–	吸	無
備考	–					

コマンドスキル	弱者必滅拳
	火事場吸血(38)
自動効果スキル	吸収追加(37)
	–
種族特有スキル	混沌の波動→ 邪念流動(41)



魔神[13] アスラおう ★LIMITED★
基礎Lv 77 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	800	200	27	23	23	20
	8	2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	吸	–	耐	–	–
備考	アルコルの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	メギドラオン
	焦熱の狂宴(78)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	魔力開眼



鬼女[10] アナト ★LIMITED★
基礎Lv 66 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	484	288	18	30	22	12
	5.5	3	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	弱	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	リカームロス
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	慈母の献身



龍王[9] アナンタ
基礎Lv 72 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	705	180	31	18	26	13
	7.2	2	5	3	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	マカラカーン
	–
自動効果スキル	攻撃全体化(73)
	–
種族特有スキル	龍胴固め



天使[5] アニエル
基礎Lv 42 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	413	104	19	10	17	12
	7	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	無	耐	耐	–
備考	–					

コマンドスキル	吸魔
	–
自動効果スキル	神速の寄せ(43)
	氷結無効(44)
種族特有スキル	天使の血杯→ 天使の聖痕(47)



神獣[11] アヌビス ★LIMITED★
基礎Lv 76 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	564	251	30	29	18	15
	6	2.4	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	サマリカーム
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	瞬転の舞踏



邪神[4] アバドン
基礎Lv 48 移動力 2

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	325	198	17	18	17	12
	5	3	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	耐	耐	耐	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	ブフダイン
	–
自動効果スキル	氷結無効(49)
	全門耐性(50)
種族特有スキル	混沌の波動→ 混沌の息吹(52)



神獣[2] アピス ★LIMITED★
基礎Lv 21 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	147	115	7	14	8	8
	5.1	3.3	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	耐	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	炎の乱舞(22)
	–
自動効果スキル	もうかりマッカ
	耐電撃
種族特有スキル	瞬転の舞→ 瞬転の舞踏(38)



堕天使[2] アブラクサス
基礎Lv 19 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	132	90	11	11	5	8
	5.5	3	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	弱	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	嵐の乱舞
	–
自動効果スキル	同族の心得・防(20)
	–
種族特有スキル	いけにえの盟約→ 堕天の烙印(38)



女神[11] アマテラス ★LIMITED★
基礎Lv 77 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	490	410	22	31	21	19
	5	3.8	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	–	–	無	–
備考	オトメの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	サマリカーム
	常世の祈り(78)
自動効果スキル	
	–
種族特有スキル	女神の恩寵



アラハバキ

魔神[3] ★LIMITED★ 基礎Lv 33 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	278	105	18	13	12	6
	6.2	2.3	4	4	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	弱	反	弱	弱	弱
備考	ジュンゴの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	ブフダイン(34) –
自動効果スキル	勝利の息吹(35) –
種族特有スキル	魔力覚醒→ 魔力開眼(44)



アラミサキ

破壊神[3] ★LIMITED★ 基礎Lv 39 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	260	177	10	20	13	12
	5	3	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	無	吸	耐	–
備考	[必T2-14]クリア後、合体解禁。マカラとローレライでのみ合体可能					

コマンドスキル	護りの盾 マハジオ
自動効果スキル	五分の魔脈(40) –
種族特有スキル	修羅の業→ 修羅の宿命(50)



アラミタマ

御霊 基礎Lv 45 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	290	174	22	13	13	13
	5	3	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	–	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入すると合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	–



アリオク

邪神[5] ★LIMITED★ 基礎Lv 56 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	555	70	24	14	18	16
	7.5	1	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	弱	耐	–	耐	弱
備考	–					

コマンドスキル	デスバウンド テトラカーン(57)
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	混沌の息吹



アリス

魔人[6] ★LIMITED★ 基礎Lv 88 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	593	467	24	32	24	24
	5.3	3.9	3	5	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	耐	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入後、7TH DAYの隠しバトルで撃破すると合体解禁。ネビロスとベリアルでのみ合体可能					

コマンドスキル	
自動効果スキル	至高の魔銃(90) –
種族特有スキル	異界の住人



アリラト

魔神[10] ★LIMITED★ 基礎Lv 61 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	375	266	24	25	14	14
	5	3.1	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	メギドラオン(62) –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	魔力開眼



アンズー

霊鳥[8] 基礎Lv 54 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	414	147	20	13	15	22
	6	2.2	4	3	3	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	弱	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	マハザンダイン(55) –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	飛翔天駆

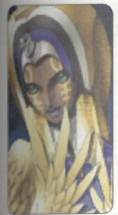


イクティニケ

幻魔[4] 基礎Lv 21 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	162	62	12	10	6	9
	6	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	弱	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	雷の乱舞(22) なぎ払い(23)
自動効果スキル	迅速の寄せ –
種族特有スキル	夢幻の具足→ 真・夢幻の具足(32)



イシス

女神[8] ★LIMITED★ 基礎Lv 55 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	371	270	16	27	15	13
	5.3	3.3	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	–	反	–	–	無
備考	ヒナコの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	メディアラハン(56) テトラカーン
自動効果スキル	 –
種族特有スキル	女神の恩寵



イシュタム

鬼女[6] 基礎Lv 42 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	330	167	14	20	15	9
	5.8	2.7	4	6	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	–	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	ディアラハン 死神の点呼(44)
自動効果スキル	五分の魔脈(43) –
種族特有スキル	慈母の献身



イシュタル

女神[2] ★LIMITED★ 基礎Lv 23 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	155	122	8	14	8	9
	5	3.3	4	6	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	耐	–	無
備考	DLC配信で合体解禁。ディオニュソスとリリムでのみ合体可能					

コマンドスキル	メディア –
自動効果スキル	会心の祝福 –
種族特有スキル	女神の慈愛→ 女神の恩寵(38)



イツマデ

霊鳥[1] 基礎Lv 8 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	57	40	5	7	3	9
	5.2	2.7	4	4	2	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	弱	弱	無	–
備考	–					

コマンドスキル	ザン エクスムーブ(9)
自動効果スキル	毒追加(10) –
種族特有スキル	飛翔→ 飛翔天駆(26)

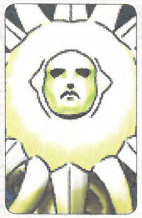
DATA データ 仲魔データ



妖獣[1] イナバシロウサギ　基礎Lv 9　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	72	45	5	6	5	9
	5.2	3	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	–	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	ディア
	アムリタ(10)
自動効果スキル	エクスティール
	–
種族特有スキル	妖気迅雷→妖光一閃(35)



魔神[6] インティ ★LIMITED★　基礎Lv 45　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	291	214	20	20	10	11
	5.3	3.3	6	5	2	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	弱	–	–	–
備考	ロナウドの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	ザンダイン
	ジオダイン(46)
自動効果スキル	二身の残影(47)
	–
種族特有スキル	魔力覚醒→魔力開眼(49)



邪龍[10] ヴァスキ ★LIMITED★　基礎Lv 73　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	582	236	30	18	24	17
	6	2.6	6	3	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	無	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	邪念流動



妖精[9] ヴィヴィアン　基礎Lv 52　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	301	273	11	26	15	16
	4.5	3.5	2	6	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	吸	耐	–
備考	–					

コマンドスキル	吸魔
	ジオダイン
自動効果スキル	電撃反射(53)
	–
種族特有スキル	妖精の粉



霊鳥[5] ヴィゾフニル　基礎Lv 39　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	294	109	16	11	10	18
	6	2.2	5	3	2	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	吸	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	マハジオ
	吸魔(41)
自動効果スキル	神速の寄せ(40)
	–
種族特有スキル	飛翔天駆



邪鬼[5] ウェンディゴ　基礎Lv 31　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	301	76	15	7	12	13
	7	2	4	3	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	反	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	氷の乱舞
	絶妙打(32)
自動効果スキル	耐氷結
	–
種族特有スキル	呪縛→邪念呪縛(33)



神獣[9] ウカノミタマ ★LIMITED★　基礎Lv 64　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	405	212	19	21	17	23
	5	2.5	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	–	反	耐
備考	ジョーの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	メディアラハン(65)
	マハザンダイン
自動効果スキル	衝撃反射(66)
	–
種族特有スキル	瞬転の舞踏



鬼神[1] ウベルリ　基礎Lv 20　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	211	24	14	4	12	6
	6.6	1	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	暴れまくり
	–
自動効果スキル	反撃(21)
	–
種族特有スキル	鬼神双手→鬼神無双(43)



邪龍[8] ヴリトラ　基礎Lv 65　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	522	210	30	16	22	13
	6	2.6	6	3	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	吸	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハジオダイン(66)
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	邪念流動



精霊 エアロス　基礎Lv 12　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	90	60	5	8	6	9
	5	3	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	耐	耐	無
備考	–					

コマンドスキル	ジオ
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	–



天使[1] エンジェル　基礎Lv 15　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	132	50	7	10	7	7
	6	2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	–	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	ディア
	嵐の乱舞
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	天使の血杯→天使の聖痕(41)



邪鬼[2] オーガ　基礎Lv 8　移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	112	13	10	5	6	3
	8	1	7	3	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	弱	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	怒りの一撃(9)
	–
自動効果スキル	騎士の精神
	見覚えの成長(10)
種族特有スキル	呪縛→邪念呪縛(27)



邪神[1] オーカス ★LIMITED★

基礎Lv 23 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	210	52	18	3	12	6
	6	2	3	4	5	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	―	耐	耐	―	耐
備考	―					

コマンドスキル	絶妙打 ―
自動効果スキル	― ―
種族特有スキル	混沌の波動→ 混沌の息吹(48)



鬼神[10] オオクニヌシ ★LIMITED★

基礎Lv 87 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	912	239	31	22	27	23
	8	2.2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	反	―	―	耐	弱
備考	DLC配信で合体解禁。イナバシロウサギとスサノオでのみ合体可能					

コマンドスキル	万魔の一撃 ―
自動効果スキル	真・全門耐性(89) ―
種族特有スキル	鬼神無双



魔神[4] オーディン ★LIMITED★

基礎Lv 37 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	278	159	13	20	11	9
	5.8	2.8	4	6	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	―	耐	無	弱	耐
備考	フミの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	ジオダイン(38) ―
自動効果スキル	電撃無効 ―
種族特有スキル	魔力覚醒→ 魔力開眼(46)



闘鬼[12] オオミツヌ ★LIMITED★

基礎Lv 67 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	748	73	32	6	29	16
	7.8	1	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	―	無	―	弱	―
備考	ジュンゴの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	― ―
自動効果スキル	勝利の美酒(68) ―
種族特有スキル	大凶化



邪鬼[4] オグン

基礎Lv 23 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	256	29	15	6	9	9
	8	1	6	2	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	耐	弱	―	―	無
備考	―					

コマンドスキル	炎の乱舞 百烈突き(24)
自動効果スキル	反撃 耐火炎(25)
種族特有スキル	呪縛→ 邪念呪縛(31)



魔神[8] オシリス ★LIMITED★

基礎Lv 53 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	357	216	21	19	17	12
	5.1	3	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	弱	耐	無
備考	―					

コマンドスキル	メギド(55) マカラカーン(54)
自動効果スキル	― ―
種族特有スキル	魔力開眼



邪鬼[1] オバリヨン

基礎Lv 3 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	56	11	6	4	5	4
	7	1.6	3	3	5	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	―	弱	弱	―	―
備考	―					

コマンドスキル	エクスムーブ ―
自動効果スキル	― ―
種族特有スキル	呪縛→ 邪念呪縛(25)



妖精[12] オベロン ★LIMITED★

基礎Lv 62 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	448	275	23	24	18	13
	5.6	3.2	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	耐	耐	耐	耐	弱
備考	―					

コマンドスキル	サマリカーム(63) ―
自動効果スキル	勝利の美酒 ―
種族特有スキル	妖精の粉



鬼神[9] オメテオトル ★LIMITED★

基礎Lv 75 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	532	309	28	28	20	15
	5.6	3	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	吸	反	―	―	―
備考	ロナウドの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	― ―
自動効果スキル	双手 ―
種族特有スキル	鬼神無双



異邦人 折原臨也 ★LIMITED★

基礎Lv 55 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	483	172	20	14	15	28
	6.9	2.5	6	1	2	7
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	耐	吸	無	―	耐
備考	DLC配信で悪魔全書に登録					

コマンドスキル	死角の刃撃 護身用ナイフ くちぐるま
自動効果スキル	情報通 パルクール 一人鍋の加護
種族特有スキル	新宿の情報屋

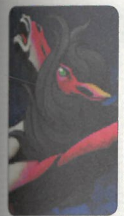


魔獣[4] オルトロス

基礎Lv 27 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	234	68	14	7	12	10
	6	2	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	吸	弱	―	耐	―
備考	―					

コマンドスキル	火事場撃 ―
自動効果スキル	猛反撃 エクスガード(28)
種族特有スキル	獣の跳躍→ 跳躍自在(32)



堕天使[9] オロバス

基礎Lv 49 | 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	346	196	13	21	14	17
	5.5	2.8	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	―	―	弱	耐	―	無
備考	―					

コマンドスキル	マハジオ ―
自動効果スキル	魔力無効 電撃激化(50)
種族特有スキル	堕天の烙印



闘鬼[14] オンギョウキ ★LIMITED★ 基礎Lv 83 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	856	104	31	21	24	23
	8	1	7	3	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	–	無	–	–
備考	DLC配信で合体解禁。シキオウジとビシャモンテンでのみ合体可能					

スキル	
コマンドスキル	八相発破 / 貫通の一撃(85)
自動効果スキル	電撃無効 / –
種族特有スキル	大凶化



幻魔[8] カーマ ★LIMITED★ 基礎Lv 42 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	275	210	14	18	11	15
	5.2	3.5	4	5	2	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	耐	耐	耐	耐	–
備考	[必S5-16]後、合体解禁					

スキル	
コマンドスキル	マリンカリン / 護りの盾(44)
自動効果スキル	耐状態異常(43) / –
種族特有スキル	真・夢幻の具足



鬼女[12] カーリー ★LIMITED★ 基礎Lv 74 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	582	282	29	20	23	18
	6	3	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	弱	–	–	耐
備考	–					

スキル	
コマンドスキル	常世の祈り(75) / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	慈母の献身



妖獣[5] カイチ ★LIMITED★ 基礎Lv 37 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	297	141	7	22	11	13
	6.2	2.4	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	弱	–	耐
備考	アイリの縁ステージ3で合体解禁					

スキル	
コマンドスキル	ニガヨモギ / –
自動効果スキル	会心激化 / エクストラワン(39)
種族特有スキル	妖気迅雷→ / 妖光一閃(42)



霊鳥[9] カウ ★LIMITED★ 基礎Lv 58 移動力 4

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	360	267	14	23	14	23
	5	3.3	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	吸	弱	–	–	–
備考	DLC配信で合体解禁。カーマとトナティウでのみ合体可能					

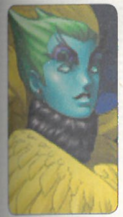
スキル	
コマンドスキル	マハラギダイン / メギド(59)
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	飛翔天駆



堕天使[1] ガギソン 基礎Lv 11 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	102	38	6	8	6	7
	6	2	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	弱	–
備考	–					

スキル	
コマンドスキル	ジオ / 雷の乱舞(14)
自動効果スキル	反撃(12) / –
種族特有スキル	いけにえの盟約→ / 堕天の烙印(36)



天使[6] カズフェル 基礎Lv 50 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	421	132	21	16	18	11
	6.2	2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	反	–	–	–
備考	–					

スキル	
コマンドスキル	裁きの雷火(51)
自動効果スキル	氷結反射(52) / –
種族特有スキル	天使の聖痕



妖獣[8] カトブレパス ★LIMITED★ 基礎Lv 54 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	426	158	22	18	17	13
	6	2.2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	反	–	弱
備考	DLC配信で合体解禁。ギリメカラとバジリスクでのみ合体可能					

スキル	
コマンドスキル	デスバウンド / –
自動効果スキル	攻撃全体化(55) / –
種族特有スキル	妖光一閃



幻魔[11] ガネーシャ 基礎Lv 61 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	522	205	26	21	26	4
	6	2.5	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	吸	弱	耐	耐
備考	–					

スキル	
コマンドスキル	裁きの雷火(62)
自動効果スキル	氷結吸収 / 衝撃吸収(63)
種族特有スキル	真・夢幻の具足



魔獣[1] カブソ 基礎Lv 2 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	33	21	4	6	4	4
	5.5	2.7	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	弱	–	耐
備考	–					

スキル	
コマンドスキル	アギ / ザン(4)
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	獣の跳躍→ / 跳躍自在(25)



魔獣[10] カブラカン ★LIMITED★ 基礎Lv 72 移動力 4

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	748	131	27	10	32	19
	7.2	1.6	5	2	5	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	耐	弱	反
備考	DLC配信で合体解禁。グクマッツとグレンデルでのみ合体可能					

スキル	
コマンドスキル	千烈突き / –
自動効果スキル	超反撃(73) / –
種族特有スキル	跳躍自在



神獣[4] カマプアア ★LIMITED★ 基礎Lv 32 移動力 3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	258	102	14	9	11	14
	6	2.5	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	–
備考	ジョーの縁ステージ3で合体解禁					

スキル	
コマンドスキル	ディアラハン(34) / –
自動効果スキル	戦神の加護(33) / –
種族特有スキル	瞬転の舞→ / 瞬転の舞踏(40)



霊鳥[11] ガルーダ

基礎Lv 69 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	516	218	26	15	17	27
	6	2.6	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	耐	弱	無
備考	–					

コマンドスキル	メギドラオン
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	飛翔天駆



破壊神[6] カルティケーヤ ★LIMITED★

基礎Lv 56 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	428	142	19	15	12	26
	6.3	2	4	3	2	7
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	–	反	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	千烈突き
	メギド(57)
自動効果スキル	攻撃全体化(58)
	–
種族特有スキル	修羅の宿命



妖獣[3] ガルム

基礎Lv 25 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	295	48	15	5	10	11
	6.5	1.6	7	1	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	弱	–	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	暴れまくり
	–
自動効果スキル	三分の活泉
	反撃(27)
種族特有スキル	妖気迅雷→ 妖光一閃(39)



幻魔[10] カンギテン ★LIMITED★

基礎Lv 54 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	408	197	20	22	14	14
	6	2.6	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	弱	–	吸	–
備考	–					

コマンドスキル	メディアラハン(55)
	–
自動効果スキル	二身の残影
	–
種族特有スキル	真・夢幻の具足



英雄[5] カンセイテイクン ★LIMITED★

基礎Lv 70 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	644	249	25	26	22	13
	7	2.6	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	–	–	–	–	反
備考	ナタタイシとムールムールでのみ合体可能					

コマンドスキル	万魔の一撃(72)
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	英雄の証



鬼女[1] キキーモラ

基礎Lv 9 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	70	54	5	9	5	6
	5	3	3	5	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	弱	無
備考	–					

コマンドスキル	ディア
	ザン(10)
自動効果スキル	一分の魔脈(11)
	–
種族特有スキル	献身→ 慈母の献身(33)



女神[3] キクリヒメ

基礎Lv 27 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	195	126	9	15	12	7
	5	3	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	メディア
	リカーム(29)
自動効果スキル	
	–
種族特有スキル	女神の慈愛→ 女神の恩寵(37)



妖精[3] キジムナー

基礎Lv 14 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	100	72	6	8	6	10
	5	3	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	嵐の乱舞(15)
	–
自動効果スキル	一分の魔脈
	–
種族特有スキル	おまじない→ 妖精の粉(24)



邪鬼[7] ギリメカラ

基礎Lv 47 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	422	122	20	14	19	10
	6.4	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	–	–	–	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	ブフダイン
	八相発破(48)
自動効果スキル	氷結激化(49)
	–
種族特有スキル	邪念呪縛



魔王[1] キングフロスト ★LIMITED★

基礎Lv 26 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	216	74	14	11	10	7
	6	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	吸	耐	耐	無
備考	–					

コマンドスキル	マハブフ
	–
自動効果スキル	氷結強化(28)
	–
種族特有スキル	覇王の盟約→ 覇王の密約(47)



幻魔[7] クーフーリン ★LIMITED★

基礎Lv 37 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	343	50	21	9	12	11
	7	1.1	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	弱	耐	反	–
備考	–					

コマンドスキル	マハジオ
	–
自動効果スキル	貫通(38)
	物理強化
種族特有スキル	真・夢幻の具足



邪龍[7] クエレプレ

基礎Lv 58 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	474	162	18	23	15	18
	6.5	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	反	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	ブフダイン
	マハブフダイン(59)
自動効果スキル	氷結反射(60)
	–
種族特有スキル	邪念流動



龍王[7] グクマッツ

基礎Lv	58	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	584	78	20	13	22	19
	7.3	1.1	4	3	5	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	反	弱
備考	–					

コマンドスキル	護りの盾
	–
自動効果スキル	衝撃反射(59)
	–
種族特有スキル	龍胴固め



御霊 クシミタマ

基礎Lv	40	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	255	153	11	11	11	23
	5	3	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	–	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入すると合体解禁					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	–



幽鬼[7] クドラク ★LIMITED★

基礎Lv	50	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	476	136	20	12	18	16
	7	2.2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	反	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	ブフダイン
	–
自動効果スキル	氷結激化(51)
	–
種族特有スキル	憑依

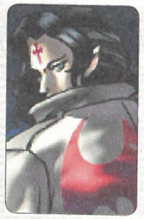


幽鬼[4] クバンダ

基礎Lv	25	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	224	42	11	10	7	13
	7	1.2	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	吸	弱	–	–
備考	–					

コマンドスキル	暗殺拳
	火事場撃(26)
自動効果スキル	耐魔力(27)
	–
種族特有スキル	霊障→ 憑依(31)



幻魔[9] クルースニク ★LIMITED★

基礎Lv	46	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	381	120	23	14	11	14
	6.7	2	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	耐	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	渾身の一撃
	アギダイン(47)
自動効果スキル	物理無効(48)
	–
種族特有スキル	真・夢幻の具足



邪鬼[10] グレンデル ★LIMITED★

基礎Lv	64	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	661	93	27	14	23	16
	7.6	1.2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	弱	–	反	–
備考	–					

コマンドスキル	テトラカーン
	–
自動効果スキル	超反撃(65)
	–
種族特有スキル	邪念呪縛



龍王[5] ケツアルカトル

基礎Lv	44	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	426	108	16	10	27	7
	6	2	4	3	7	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	無	弱	–	–
備考	–					

コマンドスキル	マハブフ
	–
自動効果スキル	石化追加
	勝利の息吹(45)
種族特有スキル	龍胴絞め→ 龍胴固め(45)



魔獣[5] ケットシー

基礎Lv	35	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	276	109	10	15	11	15
	6	2.2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	耐	–
備考	–					

コマンドスキル	マハザン
	マハラギ(36)
自動効果スキル	衝撃強化(37)
	–
種族特有スキル	獣の跳躍→ 跳躍自在(36)



魔獣[8] ケルベロス

基礎Lv	58	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	525	103	25	11	17	21
	7	1.5	6	2	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	反	弱	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	勇者の精神
	–
種族特有スキル	跳躍自在



龍王[4] ゲンブ

基礎Lv	38	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	431	78	12	14	22	6
	7.2	1.5	4	5	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	無	弱	–	–
備考	–					

コマンドスキル	パワーチャージ
	–
自動効果スキル	エクスガード(39)
	–
種族特有スキル	龍胴絞め→ 龍胴固め(43)



鬼神[7] コウモクテン ★LIMITED★

基礎Lv	64	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	696	162	25	17	23	15
	8	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	反	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハザンダイン(65)
	–
自動効果スキル	超反撃(66)
	–
種族特有スキル	鬼神無双



龍王[12] コウリュウ ★LIMITED★

基礎Lv	87	移動力	3

基礎能力	HP	MP	力	魔	体	速
	854	299	26	28	30	19
	7.3	2.6	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	耐	弱	–
備考	ミヤコの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	サマリカーム
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	龍胴固め

魔人[1] ゴーストQ ★LIMITED★

基礎Lv 26 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	216	103	9	11	10	12
	6	2.8	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	耐	–	耐
備考	[任S3-01]で撃破後、合体解禁。オグンとジャックフロストでのみ合体可能					

コマンドスキル	暴れまくり –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	夢幻の住人→ 異界の住人(60)

闘鬼[4] ゴズキ

基礎Lv 18 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	203	22	13	4	11	6
	7	1	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	弱	–	耐	弱
備考	–					

コマンドスキル	暴れまくり(20) –
自動効果スキル	同族の心得・攻 –
種族特有スキル	凶化→ 大凶化(29)

闘鬼[1] コボルト

基礎Lv 3 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	48	12	4	3	5	7
	6	2	4	2	4	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	ねらい撃ち(5) –
自動効果スキル	英霊の加護(4) –
種族特有スキル	凶化→ 大凶化(25)

鬼神[11] ザオウゴンゲン ★LIMITED★

基礎Lv 93 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	936	248	28	31	24	26
	8	2	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	–	弱	吸	–
備考	–					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	鬼神無双

御霊 サキミタマ

基礎Lv 35 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	280	135	10	10	21	10
	5	3	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	–	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入すると合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	–

堕天使[14] サタン ★LIMITED★

基礎Lv 99 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	882	292	32	28	27	28
	7	2.3	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	無	無	–	–	–
備考	ザオウゴンゲンとネビロスでのみ合体可能					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	耐万能 –
種族特有スキル	堕天の烙印

女神[1] サラスヴァティ

基礎Lv 19 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	135	105	6	14	8	7
	5	3.2	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	ディアラマ(20) –
自動効果スキル	耐衝撃(21) –
種族特有スキル	女神の慈愛→ 女神の恩寵(36)

天使[7] サンダルフォン ★LIMITED★

基礎Lv 54 移動力 4



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	432	174	14	22	18	16
	6	2.3	3	5	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	–	無	無
備考	ミヤコの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	衝撃激化(55) –
種族特有スキル	天使の聖痕

神獣[3] シーサー

基礎Lv 28 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	240	74	13	9	12	10
	6	2	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	吸	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	捨身の一撃 マハジオ
自動効果スキル	電撃強化(29) –
種族特有スキル	瞬転の舞→ 瞬転の舞踏(39)

破壊神[9] シヴァ ★LIMITED★

基礎Lv 76 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	606	294	25	22	25	20
	6	3	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	耐	耐	無
備考	[必S7ONA-01]で撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	超反撃 –
種族特有スキル	修羅の宿命

邪鬼[8] シキオウジ ★LIMITED★

基礎Lv 49 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	403	144	17	23	16	9
	6.2	2	4	6	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	弱	–	–	–	耐
備考	[必T3-14]クリア後、合体解禁。タケミカヅチとティング・カットでのみ合体可能					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	耐状態異常 グリモア エクスガード(50)
種族特有スキル	呪縛→ 邪念呪縛(50)

鬼神[6] ジコクテン ★LIMITED★

基礎Lv 57 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	632	146	24	16	22	11
	8	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	反	–	–	–
備考	[縁S14-06]で撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	ジオダイン –
自動効果スキル	電撃激化(58) 電撃吸収(59)
種族特有スキル	鬼神無双



邪鬼[12] じゃあくフロスト ★LIMITED★

基礎Lv 80 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	510	353	27	27	22	20
	5	3.3	5	5	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	–	反	–	–	–

備考：[必S8TONR-04]か[必S8A-05]で撃破後、合体解禁

コマンドスキル	マハブフダイン / –
自動効果スキル	火炎反射 / 氷結反射
種族特有スキル	邪念呪縛



妖精[4] ジャックフロスト

基礎Lv 21 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	186	66	9	12	10	6
	6	2	4	5	4	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	弱	吸	–	–	–

備考：–

コマンドスキル	氷の乱舞 / マハブフ(22)
自動効果スキル	耐氷結(23) / –
種族特有スキル	おまじない→ 妖精の粉(26)



妖精[5] ジャックランタン

基礎Lv 29 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	205	129	10	14	12	9
	5	3	3	6	4	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	吸	弱	–	–	–

備考：–

コマンドスキル	炎の乱舞 / マハラギ(30)
自動効果スキル	火炎強化(31) / –
種族特有スキル	おまじない→ 妖精の粉(31)



鬼女[11] ジャヒー ★LIMITED★

基礎Lv 70 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	448	336	20	29	18	19
	5.1	3.4	4	6	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	耐	弱	耐	耐	–

備考：DLC配信で合体解禁。アラミサキとヴリトラでのみ合体可能

コマンドスキル	リカームロス / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	慈母の献身



英雄[3] ジャンヌダルク ★LIMITED★

基礎Lv 50 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	462	136	23	12	18	13
	6.8	2.2	4	5	3	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	弱	–	–	–	無

備考：マコトの縁ステージ3で合体解禁。スカアハとヘカーテでのみ合体可能

コマンドスキル	八相発破(51) / –
自動効果スキル	二身の残影 / 勇者の精神
種族特有スキル	英雄の印→ 英雄の証(56)



幻魔[2] ジャンバヴァン

基礎Lv 13 移動力 3

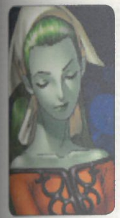
	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	174	17	11	4	10	4
	7.6	1	5	3	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	–	弱	弱	耐	–

備考：–

コマンドスキル	アギ / –
自動効果スキル	騎士の精神 / 同族の心得・攻(14)
種族特有スキル	夢幻の具足→ 真・夢幻の具足(28)

DATA / データ / 仲魔データ



妖精[7] シルキー

基礎Lv 44 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	267	234	12	23	13	12
	4.7	3.5	4	4	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	弱	無	–	–	耐

備考：–

コマンドスキル	メディア / ディアラハン
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	妖精の粉



鬼女[8] ズェラロンズ ★LIMITED★

基礎Lv 50 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	333	231	21	20	13	12
	5.3	3.3	5	5	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	–	弱	–	吸	弱

備考：–

コマンドスキル	ザンダイン / テトラカーン(51)
自動効果スキル	衝撃吸収 / –
種族特有スキル	慈母の献身



女神[6] スカアハ ★LIMITED★

基礎Lv 43 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	280	186	18	19	11	11
	5.2	3	4	5	3	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	弱	–	弱	無	無

備考：–

コマンドスキル	リカーム(44) / –
自動効果スキル	耐状態異常 / 衝撃無効
種族特有スキル	女神の慈愛→ 女神の恩寵(44)



霊鳥[10] スザク

基礎Lv 62 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	446	221	16	20	15	27
	5.8	2.7	3	4	3	6

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	吸	弱	–	–	–

備考：–

コマンドスキル	焦熱の狂宴 / –
自動効果スキル	火炎吸収(63) / 火炎激化(64)
種族特有スキル	飛翔天駆



破壊神[7] スサノオ ★LIMITED★

基礎Lv 60 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	553	158	26	19	19	12
	7	2	5	3	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	–	耐	–	無	耐

備考：ケイタの縁ステージ5で合体解禁

コマンドスキル	マハザンダイン(61) / –
自動効果スキル	衝撃激化 / –
種族特有スキル	修羅の宿命



霊鳥[4] スパルナ

基礎Lv 31 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	205	132	9	13	10	15
	5	3	3	4	3	6

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	–	–	弱	耐	弱

備考：–

コマンドスキル	なぎ払い / マハザン(32)
自動効果スキル	マヒ追加(33) / –
種族特有スキル	飛翔→ 飛翔天駆(32)

DATA / データ / 仲魔データ



妖精[10] スプリガン ★LIMITED★

基礎Lv 55 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	407	221	12	24	19	16
	5.5	2.8	3	6	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	無	無	弱
備考	DLC配信で合体解禁。シルキーとピュートーンでのみ合体可能					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	二身の残影(56)
	–
種族特有スキル	妖精の粉



天使[9] スラオシャ ★LIMITED★

基礎Lv 67 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	590	171	16	28	15	24
	7.2	1.8	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	弱	吸	–	–
備考	DLC配信で合体解禁。ミトラとライラでのみ合体可能					

コマンドスキル	マハジオダイン
	常世の祈り(68)
自動効果スキル	電撃吸収
	–
種族特有スキル	天使の聖痕



妖獣[9] スレイプニル

基礎Lv 57 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	481	144	21	12	16	24
	6.6	2.1	4	3	3	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	弱	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	氷結吸収(58)
	衝撃吸収(59)
種族特有スキル	妖光一閃



鬼女[13] セイオウボ ★LIMITED★

基礎Lv 78 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	648	350	18	35	30	16
	6	3.1	3	6	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	耐	耐	耐	耐	–
備考	トリアングルム編をクリアすると合体解禁。タイホウとハクタクでのみ合体可能					

コマンドスキル	マカラカーン
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	慈母の献身



破壊神[5] セイテンタイセイ ★LIMITED★

基礎Lv 52 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	462	93	23	10	14	21
	7	1.5	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	–	–	–	–	耐
備考	ダイチの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	千烈突き
	–
自動効果スキル	物理無効
	–
種族特有スキル	修羅の業→ 修羅の宿命(55)



龍王[6] セイリュウ

基礎Lv 51 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	396	128	21	13	15	18
	6	2	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハジオダイン(52)
	–
自動効果スキル	電撃反射(53)
	–
種族特有スキル	龍胴固め



邪神[8] セト ★LIMITED★

基礎Lv 74 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	637	187	24	30	17	19
	7	1.8	4	6	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	反	–	耐	耐	–
備考	DLC配信で合体解禁。アヌビスとオシリスでのみ合体可能					

コマンドスキル	万魔の一撃
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	混沌の息吹



異邦人 セルティ ★LIMITED★

基礎Lv 65 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	522	282	24	26	18	17
	6.3	3.1	6	6	2	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	無	–	–	無	無
備考	DLC配信で悪魔全書に登録					

コマンドスキル	影の大鎌
	殺しはしない
	影の盾
自動効果スキル	コシュタバワー
	漆黒の運び屋
	質量のある影
種族特有スキル	首なしライダー



鬼神[5] ゾウチョウテン ★LIMITED★

基礎Lv 50 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	536	130	22	15	17	12
	8	2	6	4	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	弱	無
備考	–					

コマンドスキル	アギダイン
	–
自動効果スキル	火炎激化(51)
	–
種族特有スキル	鬼神双手→ 鬼神無双(51)



霊鳥[12] タイホウ

基礎Lv 77 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	547	269	28	16	19	30
	5.7	2.9	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	–	–	無	–
備考	–					

コマンドスキル	メディアラハン
	–
自動効果スキル	勝利の美酒(78)
	–
種族特有スキル	飛翔天駆



鬼神[4] タケミカヅチ ★LIMITED★

基礎Lv 43 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	417	53	23	10	15	11
	7.2	1	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	反	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハジオ
	千烈突き(45)
自動効果スキル	物理強化
	–
種族特有スキル	鬼神双手→ 鬼神無双(49)



幻魔[1] タム・リン ★LIMITED★

基礎Lv 6 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	66	16	9	2	5	6
	6	2	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	耐	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	怒りの一撃(8)
	–
自動効果スキル	物理鋭化
	騎士の精神
種族特有スキル	夢幻の具足→ 真・夢幻の具足(35)



堕天使[3] ダンタリアン ★LIMITED★ 基礎Lv 22 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	168	121	6	16	11	5
	5.1	3.2	2	8	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	無	弱	–	弱
備考	DLC配信で合体解禁。オーカスとトウビョウでのみ合体可能					

コマンドスキル	マハブフ –
自動効果スキル	耐状態異常(23) –
種族特有スキル	いけにえの盟約→ 堕天の烙印(39)



破壊神[4] チェルノボグ ★LIMITED★ 基礎Lv 43 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	319	142	20	14	15	10
	5.5	2.5	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	無	耐	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	ギガジャマ –
自動効果スキル	氷結無効(44) –
種族特有スキル	修羅の業→ 修羅の宿命(53)



魔王[6] ツィツィミトル ★LIMITED★ 基礎Lv 54 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	386	237	20	25	15	10
	5.6	3	5	6	3	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	反	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハジオダイン(55) –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	覇王の密約



破壊神[1] ディオニュソス ★LIMITED★ 基礎Lv 20 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	164	80	8	12	7	9
	6.1	2.5	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	弱	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	炎の乱舞 なぎ払い(22)
自動効果スキル	マヒ追加 –
種族特有スキル	修羅の業→ 修羅の宿命(38)



妖精[11] ティターニア ★LIMITED★ 基礎Lv 58 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	390	297	16	27	17	14
	5.2	3.5	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	無	無	無	無	–
備考	イオの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	リカームロス(61) –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	妖精の粉



闘鬼[13] ティターン ★LIMITED★ 基礎Lv 76 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	842	119	28	16	28	20
	8.1	1.3	6	2	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	無	–
備考	–					

コマンドスキル	貫通の一撃 –
自動効果スキル	五分の活泉(77) –
種族特有スキル	大凶化

DATA データ 仲魔データ



幽鬼[3] ティング・カット 基礎Lv 16 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	161	52	7	10	10	5
	6.2	2	3	5	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	無	–	–
備考	–					

コマンドスキル	パララレイ –
自動効果スキル	マヒ追加 みかわし(17)
種族特有スキル	霊障→ 憑依(29)



堕天使[10] デカラビア 基礎Lv 56 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	387	210	18	22	12	20
	5.7	2.7	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	–	弱	–	–
備考	–					

コマンドスキル	マハラギダイン(57) 護りの盾
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	堕天の烙印



邪神[7] テスカトリポカ ★LIMITED★ 基礎Lv 68 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	522	260	26	25	19	14
	6	2.8	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	–	–	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	ギガジャマ(69) –
自動効果スキル	攻撃全体化 –
種族特有スキル	混沌の息吹



妖獣[7] トウコツ ★LIMITED★ 基礎Lv 50 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	341	160	22	17	11	16
	5.6	2.4	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	耐	反
備考	–					

コマンドスキル	ディアラハン ギガジャマ(51)
自動効果スキル	衝撃反射(52) –
種族特有スキル	妖光一閃



邪神[6] トウテツ 基礎Lv 62 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	429	267	20	27	16	15
	5.5	3	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	耐	弱	弱
備考	アイリの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	メギドラオン(63) –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	混沌の息吹



邪龍[1] トウビョウ 基礎Lv 12 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	102	40	7	8	5	8
	6	2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	弱	耐	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	ジオ 雷の乱舞(13)
自動効果スキル	一分の活泉 –
種族特有スキル	混沌の波動→ 邪念流動(36)

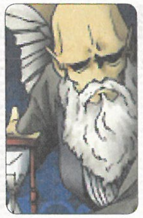
DATA データ 仲魔データ



魔神[2] トール ★LIMITED★ 基礎Lv 29 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	292	44	21	5	16	3
	6.5	1.3	5	3	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	吸	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	マハジオ / –
自動効果スキル	戦神の加護(30) / –
種族特有スキル	魔力覚醒→魔力開眼(42)



魔人[2] ときのおきな ★LIMITED★ 基礎Lv 41 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	371	132	9	25	12	11
	7	2	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	耐	耐
備考	サバイバーズ・アワードで購入後、2ND DAYの隠しバトルで撃破すると合体解禁。オルトロスとオーディンでのみ合体可能					

コマンドスキル	死神の点呼 / ペトラレイ
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	夢幻の住人→異界の住人(63)



闘鬼[3] トケビ ★LIMITED★ 基礎Lv 14 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	105	55	8	8	7	7
	5	2.5	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	耐	弱	弱
備考	DLC配信で合体解禁。オバリヨンとトウビョウでのみ合体可能					

コマンドスキル	なぎ払い(15) / –
自動効果スキル	耐火炎 / –
種族特有スキル	凶化→大凶化(28)



破壊神[2] トナティウ ★LIMITED★ 基礎Lv 34 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	266	116	18	9	12	11
	5.8	2.7	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	無	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	会心の予言 / –
自動効果スキル	物理強化(35) / –
種族特有スキル	修羅の業→修羅の宿命(50)



天使[4] ドミニオン ★LIMITED★ 基礎Lv 37 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	312	130	14	15	15	9
	6	2.5	4	6	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	弱	耐	弱
備考	DLC配信で合体解禁。アブラクサスとスパルナでのみ合体可能					

コマンドスキル	夢食い / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	天使の血杯→天使の聖痕(46)



幻魔[5] トラロック 基礎Lv 28 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	216	92	14	14	8	8
	6	2.2	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	弱	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハラギ / –
自動効果スキル	火炎強化(29) / 封技追加(30)
種族特有スキル	夢幻の具足→真・夢幻の具足(30)



魔人[4] トランペッター ★LIMITED★ 基礎Lv 63 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	561	162	16	27	16	20
	7.1	1.8	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	–	無
備考	[必S7TONA-09]クリア後、合体解禁。ツィツィミトルとレミエルでのみ合体可能					

コマンドスキル	裁きの雷火(64) / –
自動効果スキル	攻撃全体化 / 全門耐性(65)
種族特有スキル	夢幻の住人→異界の住人(68)



妖精[8] トロール ★LIMITED★ 基礎Lv 48 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	403	112	25	18	14	7
	6.5	1.7	6	5	3	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	吸	弱	–	–
備考	DLC配信で合体解禁。アガシオンとラームジェルグでのみ合体可能					

コマンドスキル	貫通の一撃 / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	妖精の粉



闘鬼[11] ナタタイシ ★LIMITED★ 基礎Lv 59 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	516	164	22	16	17	20
	6.8	2.2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	–	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	デスバウンド(60) / –
自動効果スキル	火炎反射 / –
種族特有スキル	大凶化



鬼神[2] ナラギリ 基礎Lv 28 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	285	35	14	7	14	9
	6.8	1	6	3	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	捨身の一撃(29) / –
自動効果スキル	耐物理(30) / –
種族特有スキル	鬼神双手→鬼神無双(45)



魔神[12] ナントセイクン ★LIMITED★ 基礎Lv 70 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	492	323	20	28	23	15
	5.3	3.3	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	吸	弱	–	反	–
備考	[必S8TONR-04]か[必S8A-05]クリア後、合体解禁					

コマンドスキル	サマリカーム(71) / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	魔力開眼



御霊 ニギミタマ 基礎Lv 49 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	315	216	14	23	14	14
	5	3	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	–	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入すると合体解禁					

コマンドスキル	– / –
自動効果スキル	– / –
種族特有スキル	–

堕天使[7] ニスロク
基礎Lv 41 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	316	118	14	18	10	15
	6.2	2	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	弱	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	マハラギ 弱者必滅拳(42)
自動効果スキル	五分の魔脈(43) –
種族特有スキル	いけにえの盟約→ 堕天の烙印(43)

邪神[9] ニャルラトホテプ ★LIMITED★
基礎Lv 80 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	495	336	30	22	19	25
	5	3.3	7	3	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	勝利のチャクラ –
種族特有スキル	混沌の息吹

魔獣[6] ヌエ
基礎Lv 42 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	370	97	19	12	15	12
	6.5	1.8	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	反	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	ジオダイン –
自動効果スキル	貫通(44) –
種族特有スキル	跳躍自在

英雄[1] ネコショウグン ★LIMITED★
基礎Lv 31 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	253	139	11	17	8	11
	6.5	2.9	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	–	弱	無
備考	[必S4-05]で撃破後、合体解禁。ネコマタとトールでのみ合体可能					

コマンドスキル	なぎ払い パワーチャージ(32)
自動効果スキル	聖騎士の精神 –
種族特有スキル	英雄の印→ 英雄の証(52)

魔獣[3] ネコマタ
基礎Lv 19 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	176	46	10	4	9	12
	6.3	2	5	2	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	吸	–
備考	–					

コマンドスキル	パララレイ 百烈突き(21)
自動効果スキル	マヒ追加 耐衝撃(20)
種族特有スキル	獣の跳躍→ 跳躍自在(29)

堕天使[13] ネビロス
基礎Lv 86 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	666	324	19	30	25	28
	6	2.8	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	–	弱	耐	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入後、7TH DAYの隠しバトルでアリスを撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	堕天の烙印

DATA
データ
仲魔データ

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

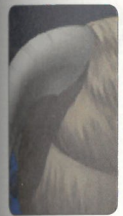
魔王[11] ネルガル ★LIMITED★
基礎Lv 81 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	616	348	26	28	20	23
	6.1	3.2	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	弱	弱	弱	弱	無
備考	–					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	真・全門耐性 –
種族特有スキル	覇王の密約

龍王[2] ノズチ
基礎Lv 23 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	229	54	13	7	14	5
	6.2	1.8	5	4	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	–	吸	弱
備考	–					

コマンドスキル	ニガヨモギ –
自動効果スキル	グリモア(24) –
種族特有スキル	龍胴絞め→ 龍胴固め(35)

妖精[2] ノッカー
基礎Lv 7 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	90	22	7	4	8	4
	6	2	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	弱	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	ザン ディア(8)
自動効果スキル	エクスティール –
種族特有スキル	おまじない→ 妖精の粉(22)

女神[10] ノルン ★LIMITED★
基礎Lv 64 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	400	329	19	25	16	20
	5	3.7	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	–	反	耐
備考	–					

コマンドスキル	常世の祈り(66) –
自動効果スキル	勝利のチャクラ(65) –
種族特有スキル	女神の恩寵

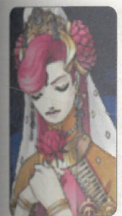
魔神[11] バアル ★LIMITED★
基礎Lv 65 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	489	244	23	29	14	15
	6.2	2.6	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	無	無	弱	–
備考	ヤマトの縁ステージ5で合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	電撃激化 火炎激化(66) 氷結激化(67)
種族特有スキル	魔力開眼

女神[9] パールヴァティ ★LIMITED★
基礎Lv 59 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	410	292	12	27	20	16
	5.2	3.4	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	吸	弱	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	メディアラハン –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	女神の恩寵

DATA
データ
仲魔データ



霊鳥[6] バイブ・カハ

基礎Lv 46 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	339	158	18	12	18	14
	5.3	2.7	5	3	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	–	–	–	弱	弱

備考 –

コマンドスキル	会心の予言
	ザンダイン(47)
自動効果スキル	エクストラワン
	–
種族特有スキル	飛翔天駆



邪龍[2] ハクジョウシ

基礎Lv 20 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	151	69	10	9	7	10
	5.6	2.4	4	4	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	弱	反	耐	–	–

備考 –

コマンドスキル	ディアラマ(21)
	–
自動効果スキル	グリモア(22)
	–
種族特有スキル	混沌の波動→
	邪念流動(38)



神獣[5] ハクタク

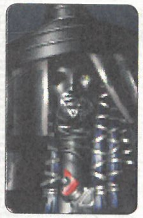
基礎Lv 37 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	288	114	12	15	11	15
	6	2.2	5	3	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	耐	耐	耐	弱	–

備考 –

コマンドスキル	ディアラマ
	–
自動効果スキル	耐状態異常(38)
	–
種族特有スキル	瞬転の舞→
	瞬転の舞踏(43)



英雄[2] ハゲネ ★LIMITED★

基礎Lv 39 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	296	147	18	10	14	13
	5.6	3	5	3	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	–	弱	–	–	無

備考 ベルセルクとイクティニケでのみ合体可能

コマンドスキル	暗殺拳
	–
自動効果スキル	魔力無効(40)
	勇者の精神
種族特有スキル	英雄の印→
	英雄の証(54)



邪龍[3] バジリスク

基礎Lv 28 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	220	90	13	13	10	8
	5.8	2.2	6	4	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	–	–	弱	耐	反

備考 –

コマンドスキル	ペトラレイ(29)
	–
自動効果スキル	耐衝撃
	石化追加(30)
種族特有スキル	混沌の波動→
	邪念流動(40)



邪神[3] パズズ ★LIMITED★

基礎Lv 40 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	285	171	13	17	17	9
	5	3	4	5	5	2

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	–	弱	–	–	耐

備考 –

コマンドスキル	万魔の乱舞(41)
	–
自動効果スキル	衝撃無効
	–
種族特有スキル	混沌の波動→
	混沌の息吹(50)

DATA データ 仲魔データ



女神[4] ハトホル ★LIMITED★

基礎Lv 31 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	200	161	10	18	9	10
	5	3.3	5	5	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	弱	–	–	–	–	無

備考 イオの縁ステージ3で合体解禁

コマンドスキル	リカーム
	–
自動効果スキル	三分の魔脈(32)
	–
種族特有スキル	女神の慈愛→
	女神の恩寵(39)



幻魔[6] ハヌマーン

基礎Lv 33 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	270	88	13	9	10	17
	6.3	2.1	4	3	4	5

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	–	–	–	弱	–

備考 ダイチの縁ステージ3で合体解禁

コマンドスキル	暴れまくり
	–
自動効果スキル	猛反撃
	勝利の息吹(34)
種族特有スキル	夢幻の具足→
	真・夢幻の具足(34)



神獣[6] パビルサグ ★LIMITED★

基礎Lv 45 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	409	140	19	11	18	13
	6.5	2.5	5	3	5	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	弱	無	耐	–	–	–

備考 –

コマンドスキル	千烈突き(46)
	覚悟の挑発
自動効果スキル	会心激化
	–
種族特有スキル	瞬転の舞→
	瞬転の舞踏(46)



邪神[2] バフォメット

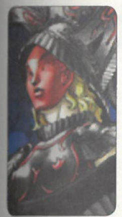
基礎Lv 32 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	213	159	9	18	9	12
	5.2	3.2	3	6	3	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	弱	耐	耐	–	–	無

備考 –

コマンドスキル	マハラギ
	吸魔(33)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	混沌の波動→
	混沌の息吹(51)



女神[11] パラスアテナ ★LIMITED★

基礎Lv 69 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	660	178	25	20	24	16
	7.1	2	5	3	4	4

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	反	–	–	–	–	–

備考 マコトの縁ステージ5で合体解禁

コマンドスキル	常世の祈り(70)
	–
自動効果スキル	物理反射(71)
	–
種族特有スキル	女神の恩寵



鬼女[7] ハリティー ★LIMITED★

基礎Lv 46 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	360	163	22	17	14	9
	6	2.6	6	4	3	3

	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	–	耐	–	無	弱	耐

備考 オトメの縁ステージ3で合体解禁

コマンドスキル	マハジオダイン(47)
	–
自動効果スキル	電撃激化
	–
種族特有スキル	慈母の献身

DATA データ 仲魔データ



堕天使[5] バルバトス

基礎Lv 33 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	232	138	11	13	10	15
	5.4	3	5	5	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	吸	耐
備考	–					

コマンドスキル	渾身の一撃(35)
	–
自動効果スキル	衝撃強化
	会心激化(34)
種族特有スキル	いけにえの盟約→ 堕天の烙印(44)



魔王[4] バロール ★LIMITED★

基礎Lv 40 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	267	177	16	19	11	10
	5.3	3	5	6	3	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	–	弱	弱	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	死神の点呼(42)
	–
自動効果スキル	会心激化
	五分の活泉(41)
種族特有スキル	覇王の盟約→ 覇王の密約(50)



神獣[10] バロン

基礎Lv 68 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	522	234	24	22	19	19
	6	2.6	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	吸	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	電撃吸収(70)
	勝利の美酒(69)
種族特有スキル	瞬転の舞踏



天使[2] パワー

基礎Lv 24 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	222	49	15	7	13	5
	6	1.6	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	耐	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	エクスムーブ
	–
自動効果スキル	見覚えの急成長(25)
	耐電撃(26)
種族特有スキル	天使の血杯→ 天使の聖痕(43)



霊鳥[3] ハンサ

基礎Lv 24 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	190	71	9	6	10	15
	5.6	2.4	3	3	4	6
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	無	弱
備考	–					

コマンドスキル	マハザン
	ディアラマ(25)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	飛翔→ 飛翔天駆(30)

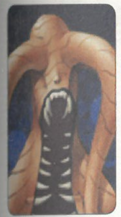


妖精[1] ピクシー

基礎Lv 2 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	30	27	3	7	4	4
	5	3.1	3	6	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	ディア
	ジオ(4)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	おまじない→ 妖精の粉(20)



幽鬼[6] ピシャーチャ

基礎Lv 41 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	415	108	12	13	22	10
	6.6	2	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	吸	–
備考	–					

コマンドスキル	火事場吸血
	–
自動効果スキル	魔力無効(42)
	–
種族特有スキル	憑依



鬼神[8] ビシャモンテン ★LIMITED★

基礎Lv 71 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	776	172	29	15	26	17
	8	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	反	弱	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	八相発破
	–
自動効果スキル	火炎反射(72)
	–
種族特有スキル	鬼神無双



鬼神[3] ヒトコトヌシ ★LIMITED★

基礎Lv 36 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	346	44	17	8	15	12
	6.8	1	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	吸	弱	耐	弱	無	–
備考	[必S5-06]で撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	会心の予言(37)
	渾身の一撃(38)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	鬼神双手→ 鬼神無双(47)



堕天使[8] ビフロンス ★LIMITED★

基礎Lv 45 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	306	234	16	20	15	10
	5.1	3.6	5	5	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	–	弱	–	耐
備考	[必S5-14、15]か[必S8TONR-04]か [必S8A-05]で撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	アギダイン
	–
自動効果スキル	火炎激化(47)
	–
種族特有スキル	堕天の烙印



神獣[7] ビャッコ

基礎Lv 53 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	408	126	23	10	15	21
	6	2	6	2	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	無	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	貫通の一撃(54)
	–
自動効果スキル	双手
	物理激化(55)
種族特有スキル	瞬転の舞踏



邪龍[6] ピュートーン

基礎Lv 51 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	365	190	13	25	12	17
	5.8	2.5	4	3	4	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	耐	弱	弱
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	邪念流動



魔人[3] ビリケン ★LIMITED★

基礎Lv 50 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	330	227	15	21	16	14
	5	3.2	3	5	4	4
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	耐	耐	耐	耐	無
備考	[任S6-03]で撃破後、合体解禁。モスマンとシルキーでのみ合体可能					

コマンドスキル	火事場吸血 —
自動効果スキル	もうかりマッカ —
種族特有スキル	夢幻の住人→ 異界の住人(65)



闘鬼[2] ビルヴィス

基礎Lv 10 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	119	7	8	4	7	7
	7	0.5	5	2	5	4
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	耐	—	弱	無	—
備考	—					

コマンドスキル	必中みね打ち(11) —
自動効果スキル	英霊の加護 同族の心得・防(12)
種族特有スキル	凶化→ 大凶化(27)



邪龍[9] ファフニール ★LIMITED★

基礎Lv 69 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	646	182	27	14	26	18
	6.8	2.2	5	3	5	3
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	弱	無	弱	吸	—
備考	DLC配信で合体解禁。クエレブレとハゲネでのみ合体可能					

コマンドスキル	— —
自動効果スキル	衝撃吸収 —
種族特有スキル	邪念流動



魔獣[9] フェンリル

基礎Lv 66 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	546	178	22	23	12	25
	7	2	4	4	3	5
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	吸	耐	耐	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	貫通の一撃(67) —
自動効果スキル	双手 —
種族特有スキル	跳躍自在



女神[12] ブラックマリア ★LIMITED★

基礎Lv 73 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	511	326	21	29	20	19
	5.5	3.2	3	7	3	3
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	—	吸	弱	耐	—
備考	DLC配信で合体解禁。イシスとレミエルでのみ合体可能					

コマンドスキル	メディアラハン —
自動効果スキル	氷結吸収 —
種族特有スキル	女神の恩寵

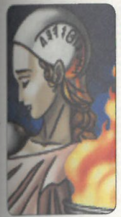


堕天使[4] フラロウス

基礎Lv 26 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	207	94	14	9	11	8
	5.6	2.7	5	3	5	3
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	無	弱	—	—	弱
備考	—					

コマンドスキル	マハラギ —
自動効果スキル	封技追加(28) 三分の魔脈(27)
種族特有スキル	いけにえの盟約→ 堕天の烙印(40)



女神[5] ブリジット

基礎Lv 35 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	225	159	10	18	10	13
	5	3	3	5	3	5
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	耐	弱	耐	—	無
備考	—					

コマンドスキル	メディア —
自動効果スキル	火炎無効(36) —
種族特有スキル	女神の慈愛→ 女神の恩寵(41)



精霊 フレイミーズ

基礎Lv 22 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	150	105	9	13	8	8
	5	3	5	5	3	3
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	吸	弱	—	—	耐
備考	—					

コマンドスキル	マハラギ —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	—



英雄[6] フロストファイブ ★LIMITED★

基礎Lv 76 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	384	323	33	25	20	15
	4	3.2	6	5	3	2
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	反	弱	吸	無	無	無
備考	WEDNESDAYの隠しバトルクリア後、合体解禁。じゃあくフロストとジャックフロストでのみ合体可能					

コマンドスキル	— —
自動効果スキル	氷結激化(77) —
種族特有スキル	英雄の証



魔獣[2] ヘアリージャック

基礎Lv 10 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	84	30	7	5	5	9
	5.6	2	5	3	3	5
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	耐	—	耐	弱	—	—
備考	—					

コマンドスキル	怒りの一撃 —
自動効果スキル	毒追加(12) 一分の活泉(11)
種族特有スキル	獣の跳躍→ 跳躍自在(27)



幻魔[13] ヘイムダル ★LIMITED★

基礎Lv 75 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	558	252	24	22	18	27
	6	2.6	4	4	3	5
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	—	—	反	—	弱	耐
備考	—					

コマンドスキル	覚悟の挑発 —
自動効果スキル	魔力無効 —
種族特有スキル	真・夢幻の具足



異邦人 平和島静雄 ★LIMITED★

基礎Lv 60 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	738	45	30	5	30	15
	8.2	0.7	6	1	6	3
	物	火	氷	電	衝	魔
耐性	反	耐	耐	—	無	—
備考	DLC配信で悪魔全書に登録					

コマンドスキル	じゃあ死ぬか 暴力は嫌いだ！ 潰されてえか？
自動効果スキル	池袋最強の男 不死身バーテン 防御不能
種族特有スキル	自動喧嘩人形



魔王[5] ヘカーテ ★LIMITED★

基礎Lv 47 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	295	213	15	24	12	12
	5	3	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	ディアラハン –
自動効果スキル	全門耐性(49) 貫通
種族特有スキル	覇王の盟約→ 覇王の密約(51)



神獣[1] ヘケト

基礎Lv 13 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	120	46	8	10	7	4
	6	2	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	無	耐	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	ブフ –
自動効果スキル	騎士の精神 –
種族特有スキル	瞬転の舞→ 瞬転の舞踏(36)



妖獣[10] ベヒモス

基礎Lv 65 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	752	60	33	10	29	9
	8	0.8	6	2	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	耐	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	攻撃全体化(66) –
種族特有スキル	妖光一閃



鬼女[5] ペリ ★LIMITED★

基礎Lv 38 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	288	150	8	22	10	14
	6	2.5	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	吸	–	弱
備考	ヒナコの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	ジオダイン –
自動効果スキル	電撃吸収 五分の魔脈(39)
種族特有スキル	献身→ 慈母の献身(40)



魔王[12] ベリアル ★LIMITED★

基礎Lv 86 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	575	385	30	24	29	19
	5	3.5	6	3	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	無	–	耐	耐	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入後、7TH DAYの隠しバトルでアリスを撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	覇王の密約



魔王[13] ベルゼブブ ★LIMITED★

基礎Lv 91 移動力 0

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	655	421	33	26	22	26
	5.8	3.6	6	3	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	吸	耐	耐	耐	耐	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入後、6TH DAYの隠しバトルで撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	物理吸収 –
種族特有スキル	覇王の密約



闘鬼[7] ベルセルク ★LIMITED★

基礎Lv 38 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	392	43	25	5	15	9
	7.4	1	7	2	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	無	–	–	弱
備考	ケイタの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	食いしばり(40) エクストラワン
種族特有スキル	大凶化



龍王[3] ペンドラゴン

基礎Lv 30 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	287	37	22	7	11	6
	7	1	6	2	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	弱	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	耐魔力 聖騎士の精神(31)
種族特有スキル	龍胴絞め→ 龍胴固め(37)



破壊神[8] ホクトセイクン ★LIMITED★

基礎Lv 70 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	467	287	28	20	15	23
	5.5	3.2	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	吸	反	弱	–
備考	[必8TONR-05]クリア後、合体解禁					

コマンドスキル	メギドラオン(71) –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	修羅の宿命



堕天使[6] ボティス ★LIMITED★

基礎Lv 37 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	280	183	13	14	18	8
	5.1	3.6	5	5	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	反	–	無
備考	[必S3-04]か[必S8TONR-04]か [必S8A-05]で撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	ジオダイン 護りの盾(38)
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	いけにえの盟約→ 堕天の烙印(42)



龍王[11] ホヤウカムイ ★LIMITED★

基礎Lv 80 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	848	198	29	19	26	22
	8	2	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	反	–	–
備考	–					

コマンドスキル	– –
自動効果スキル	五分の活泉(81) –
種族特有スキル	龍胴固め



幽鬼[1] ポルターガイスト

基礎Lv 1 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	26	14	4	5	4	4
	5.4	2.4	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	ブフ –
自動効果スキル	– –
種族特有スキル	霊障→ 憑依(25)

邪鬼[11] マカーブル ★LIMITED★ 基礎Lv 75 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	637	193	30	17	23	21
	6.5	2.1	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	吸	–	–	弱	弱
備考	DLC配信で合体解禁。テスカトリポカとトランペッターでのみ合体可能					

コマンドスキル	最期の一撃(76)
	–
自動効果スキル	火炎吸収
	–
種族特有スキル	邪念呪縛

龍王[1] マカラ 基礎Lv 14 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	146	44	7	8	6	9
	7.3	2	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	反	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	覚悟の挑発
	ディア(16)
自動効果スキル	耐魔力(15)
	–
種族特有スキル	龍胴絞め→ 龍胴固め(33)

魔人[5] マザーハーロット ★LIMITED★ 基礎Lv 79 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	669	239	25	30	21	19
	6.7	2.2	5	6	3	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	–	–	吸	–	耐
備考	DLC配信で合体解禁。モトとレギオンでのみ合体可能					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	超反撃
	–
種族特有スキル	異界の住人

英雄[7] マサカド公 ★LIMITED★ 基礎Lv 82 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	731	254	26	24	24	24
	6.9	2.4	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	–	–	耐	耐	耐
備考	アマテラスとヨシツネでのみ合体可能					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	真・全門耐性(83)
	–
種族特有スキル	英雄の証

魔神[1] マハカーラ 基礎Lv 22 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	176	85	11	11	9	7
	5.7	2.6	4	2	5	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	弱	耐	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	迅速の寄せ
	双手(23)
種族特有スキル	魔力覚醒→ 魔力開眼(40)

魔神[7] ミトラ ★LIMITED★ 基礎Lv 49 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	320	270	15	26	15	9
	5	3.6	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	–	弱	–	–	–
備考	ヤマトの縁ステージ3で合体解禁					

コマンドスキル	メギド(51)
	–
自動効果スキル	五分の魔脈(50)
	–
種族特有スキル	魔力覚醒→ 魔力開眼(51)

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

魔獣[7] ミルメコレオ 基礎Lv 50 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	336	156	22	15	10	19
	5.6	2.4	5	4	2	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	–	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	貫通の一撃(52)
	–
自動効果スキル	吸収追加
	–
種族特有スキル	跳躍自在

堕天使[11] ムールムール 基礎Lv 64 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	495	174	24	23	16	17
	6.2	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	弱	反	反	弱
備考	–					

コマンドスキル	死神の点呼
	テトラカーン(65)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	堕天の烙印

幽鬼[8] むらさきカガミ ★LIMITED★ 基礎Lv 61 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	415	304	16	26	22	13
	5	3.5	3	6	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	弱	反	反	反	弱	反
備考	–					

コマンドスキル	裁きの雷火
	マカラカーン(62)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	憑依

闘鬼[5] メズキ 基礎Lv 25 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	214	92	11	12	9	9
	6.3	2.5	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	反	弱	耐	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	マハジオ(26)
	–
自動効果スキル	同族の心得・攻
	電撃強化(27)
種族特有スキル	凶化→ 大凶化(31)

天使[10] メタトロン ★LIMITED★ 基礎Lv 74 移動力 0



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	768	200	24	26	22	18
	8	2	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	無	無	弱	弱	反
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	勝利の雄叫び
	–
種族特有スキル	天使の聖痕

霊鳥[2] モー・ショボー 基礎Lv 16 移動力 3



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	133	50	9	6	7	10
	5.8	2.3	5	3	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	吸	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	ブフ
	氷の乱舞(18)
自動効果スキル	見覚えの成長(17)
	–
種族特有スキル	飛翔→ 飛翔天駆(28)

DATA データ 仲魔データ



邪鬼［3］ モコイ

基礎Lv 15 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	168	22	9	7	9	6
	7	1	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	無	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	必中みね打ち
	–
自動効果スキル	見覚えの成長(16)
	もうかりマッカ(17)
種族特有スキル	呪縛→ 邪念呪縛(29)



妖獣［6］ モスマン

基礎Lv 43 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	311	192	14	21	17	7
	5.2	3	4	5	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	耐	弱	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	メディア
	マハザン(44)
自動効果スキル	食いしばり(45)
	–
種族特有スキル	妖気迅雷→ 妖光一閃(44)



魔王［8］ モト ★LIMITED★

基礎Lv 68 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	632	198	20	31	25	8
	6.8	2	4	5	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	–	無
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	双手
	二身の残影(69)
種族特有スキル	覇王の密約



闘鬼［9］ モムノフ ★LIMITED★

基礎Lv 46 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	441	81	23	8	17	16
	7	1.5	6	2	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	–	–	無
備考	DLC配信で合体解禁。ヌエとマハカーラでのみ合体可能					

コマンドスキル	渾身の一撃
	パワーチャージ
自動効果スキル	エクストラワン(48)
	–
種族特有スキル	大凶化



魔王［2］ モロク ★LIMITED★

基礎Lv 33 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	258	103	19	12	10	8
	6	2.3	6	4	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	–	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	戦神の加護
	火炎無効(35)
種族特有スキル	覇王の盟約→ 覇王の密約(49)



闘鬼［10］ ヤクシャ

基礎Lv 51 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	455	62	24	11	14	18
	7	1	6	2	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	–	耐	弱	耐
備考	–					

コマンドスキル	ディアラハン
	デスバウンド(52)
自動効果スキル	火炎反射(53)
	–
種族特有スキル	大凶化



魔神［5］ ヤマ ★LIMITED★

基礎Lv 41 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	318	117	20	15	12	10
	6	2.1	6	4	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	–	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	アギダイン(42)
	–
自動効果スキル	火炎無効
	–
種族特有スキル	魔力覚醒→ 魔力開眼(48)



龍王［8］ ヤマタノオロチ

基礎Lv 66 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	662	118	30	13	26	13
	7.2	1.5	6	2	6	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	吸	弱	–	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	八相発破
	–
自動効果スキル	火炎吸収
	超反撃(67)
種族特有スキル	龍胴固め



邪龍［5］ ヤム

基礎Lv 44 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	330	124	14	18	11	17
	6	2	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	–	弱	無
備考	–					

コマンドスキル	ペトラレイ
	万魔の乱舞(45)
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	混沌の波動→ 邪念流動(45)



幻魔［12］ ヤリーロ ★LIMITED★

基礎Lv 68 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	529	222	20	21	16	27
	6.3	2.5	3	6	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	吸	–	–	弱	–	–
備考	–					

コマンドスキル	万魔の一撃(70)
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	真・夢幻の具足



鬼女［4］ ユキジョロウ

基礎Lv 34 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	220	153	9	17	10	14
	5	3	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	吸	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	マハブフ
	マリンカリン(36)
自動効果スキル	吸収追加(35)
	–
種族特有スキル	献身→ 慈母の献身(37)



龍王［10］ ユルング ★LIMITED★

基礎Lv 76 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	728	237	31	19	28	14
	7	2.5	5	3	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	吸	–	–	耐
備考	DLC配信で合体解禁。ケツアルカトルとバアルでのみ合体可能					

コマンドスキル	夢食い
	万魔の乱舞(77)
自動効果スキル	全門耐性
	–
種族特有スキル	龍胴固め



英雄[4] ヨシツネ ★LIMITED★ 基礎Lv 57 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	414	219	22	16	12	23
	6	3	4	4	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	無	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	八相発破(58)
	貫通の一撃(59)
自動効果スキル	
	–
種族特有スキル	英雄の印→
	英雄の証(58)



闘鬼[6] ヨモツイクサ 基礎Lv 33 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	264	107	17	12	11	9
	6	2.4	5	4	4	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	無	–	–	弱	–
備考	–					

コマンドスキル	暗殺拳
	–
自動効果スキル	石化追加
	猛反撃(34)
種族特有スキル	凶化→
	大凶化(34)



闘鬼[8] ラームジェルグ 基礎Lv 43 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	445	52	21	9	18	11
	7.3	1	4	4	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	弱	–	弱
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	五分の活泉(44)
	食いしばり(45)
種族特有スキル	大凶化



天使[3] ライラ 基礎Lv 32 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	196	144	12	16	9	11
	4.8	3	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	無	耐	–	無
備考	–					

コマンドスキル	マハブフ
	リカーム(34)
自動効果スキル	エクスティール
	氷結強化(33)
種族特有スキル	天使の血杯→
	天使の聖痕(45)



邪鬼[9] ラクシャーサ 基礎Lv 55 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	440	107	23	12	16	20
	6.2	1.6	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	–	弱	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	デスバウンド(56)
	–
自動効果スキル	物理無効
	–
種族特有スキル	邪念呪縛



女神[7] ラクシュミ 基礎Lv 51 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	297	277	14	22	15	16
	4.5	3.8	3	7	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	反
備考	–					

コマンドスキル	メディアラハン(53)
	リカーム
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	女神の恩寵

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE



鬼女[9] ランダ 基礎Lv 58 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	380	219	23	15	18	18
	5	3	5	3	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	反	–	–	弱	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	物理反射(59)
	–
種族特有スキル	慈母の献身



鬼女[3] リャナンシー 基礎Lv 26 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	170	126	8	16	8	10
	5	3	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	反	–	–	–
備考	–					

コマンドスキル	メディア
	–
自動効果スキル	耐状態異常(27)
	–
種族特有スキル	献身→
	慈母の献身(38)



鬼女[14] リリス ★LIMITED★ 基礎Lv 83 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	620	399	26	31	24	18
	5.8	3.5	3	5	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	耐	耐	無
備考	サバイバーズ・アワードで購入後、5TH DAYの隠しバトルで撃破すると合体解禁					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	耐万能(84)
	–
種族特有スキル	慈母の献身



鬼女[2] リリム ★LIMITED★ 基礎Lv 18 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	137	72	8	11	8	7
	5.3	2.5	3	5	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	弱	無	–	–
備考	–					

コマンドスキル	セクシーレイ
	–
自動効果スキル	耐電撃(20)
	–
種族特有スキル	献身→
	慈母の献身(35)



魔神[9] ルーグ ★LIMITED★ 基礎Lv 57 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	432	181	22	22	15	14
	6	2.3	5	4	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	耐	耐	無	–	–
備考	[必S7ONA-02]でイオを撃破後、合体解禁					

コマンドスキル	マハラギ
	デスバウンド(59)
自動効果スキル	物理激化(58)
	–
種族特有スキル	魔力開眼



魔王[3] ルキフグス ★LIMITED★ 基礎Lv 37 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	249	169	12	16	11	14
	5.2	3.2	4	5	3	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	–	耐	耐	耐
備考	DLC配信で合体解禁。バフォメットとペンドラゴンでのみ合体可能					

コマンドスキル	アギダイン
	–
自動効果スキル	物理無効(39)
	–
種族特有スキル	覇王の盟約→
	覇王の密約(50)

DATA データ 仲魔データ



魔王[14] ルシファー ★LIMITED★

基礎Lv 99 ｜ 移動力 0

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	999	516	29	30	28	28
	8	4	4	4	4	4
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	耐	耐	無
備考	アルコルの縁ステージ5で合体解禁。メタトロンとロキでのみ合体可能					

コマンドスキル	–
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	覇王の密約



魔王[9] ルシファフロスト ★LIMITED★

基礎Lv 69 ｜ 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	602	285	23	26	17	21
	7	3	5	5	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	弱	吸	耐	耐	–
備考	DLC配信で合体解禁。ジャックフロストとトランペッターでのみ合体可能					

コマンドスキル	マハブフダイン
	サマリカーム(70)
自動効果スキル	火炎無効(72)
	–
種族特有スキル	覇王の密約



霊鳥[7] ルフ ★LIMITED★

基礎Lv 49 ｜ 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	455	109	20	12	21	12
	6.5	1.8	4	3	6	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	耐	耐	–
備考	DLC配信で合体解禁。スパルナとペリでのみ合体可能					

コマンドスキル	マハブフダイン(50)
	–
自動効果スキル	二身の残影
	–
種族特有スキル	飛翔天駆



邪鬼[6] レギオン

基礎Lv 39 ｜ 移動力 2

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	290	140	10	17	19	9
	5	2.5	3	5	5	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	弱	–	弱	–	耐
備考	–					

コマンドスキル	ペトラレイ
	ブフダイン(40)
自動効果スキル	耐物理
	–
種族特有スキル	邪念呪縛



天使[8] レミエル ★LIMITED★

基礎Lv 59 ｜ 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	464	184	22	21	16	16
	6.2	2.3	6	4	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	無	耐	–	耐	–	–
備考	–					

コマンドスキル	サマリカーム(60)
	–
自動効果スキル	物理吸収(61)
	–
種族特有スキル	天使の聖痕



幽鬼[5] ロア

基礎Lv 34 ｜ 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	396	104	12	18	13	7
	6.5	2	5	5	4	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	パワーチャージ(35)
	–
自動効果スキル	三分の活泉
	–
種族特有スキル	霊障→ 憑依(35)



幻魔[3] ロイチェクタ ★LIMITED★

基礎Lv 17 ｜ 移動力 4

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	151	45	6	10	7	10
	6.3	1.7	3	5	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	耐	弱	反	耐
備考	DLC配信で合体解禁。キジムナーとコボルトでのみ合体可能					

コマンドスキル	魔性の乱舞(18)
	–
自動効果スキル	–
	–
種族特有スキル	夢幻の具足→ 真・夢幻の具足(29)



妖精[6] ローレライ

基礎Lv 37 ｜ 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	235	168	9	19	10	15
	5	3	2	6	3	5
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	–	–	耐	耐	弱
備考	–					

コマンドスキル	マリンカリン
	ディアラハン(38)
自動効果スキル	見覚えの急成長
	–
種族特有スキル	妖精の粉



魔王[7] ロキ ★LIMITED★

基礎Lv 61 ｜ 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	498	184	17	23	22	15
	6	2.2	4	5	5	2
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	耐	耐	耐	耐	耐	耐
備考	–					

コマンドスキル	メギドラオン(62)
	–
自動効果スキル	全門耐性
	–
種族特有スキル	覇王の密約



妖獣[2] ワイラ

基礎Lv 17 ｜ 移動力 3

	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力	149	48	9	10	6	8
	6.5	1.8	4	6	3	3
耐性	物	火	氷	電	衝	魔
	–	弱	–	–	–	無
備考	–					

コマンドスキル	嵐の乱舞(19)
	–
自動効果スキル	物理鋭化
	一分の活泉(18)
種族特有スキル	妖気迅雷→ 妖光一閃(37)

デビオクデータ

デビオクで入手できる全79体の悪魔データを掲載する。掲載順は各ランクごとに分け、セプテントリオン編で早期に出品されるものから順になっている。

デビオクデータの見方



①霊鳥[1] ②イツマデ

ランク ③	S ゴールド / T ノーマル
出品条件 ④	S ゴールド解禁時 / T デビオク開始時

出品名⑤	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル⑧	自動効果スキル⑨
待ち疲れた怪鳥	★☆☆☆☆	8	5	7	4	6	20%	529	1587	ザン、エクスムーブ(9)	毒追加(10)
催促する怪鳥	★★★☆☆	8	5	7	3	9	30%	587	1761	ザン、エクスムーブ(9)	毒追加(10)
待ち切れぬ怪鳥	★★★★★	8	5	7	3	12	30%	681	2043	ザン、エクスムーブ	毒追加(10)、英霊の加護
お買い得な魔力	SPECIAL	8	5	7	3	9	50%	176	–	ザン、エクスムーブ	毒追加(10)、英霊の加護
いつまでも果てぬ魔力	SPECIAL	10	5	8	4	9	50%	655	–	ザン、エクスムーブ、嵐の乱舞	毒追加(10)、英霊の加護

(Lv〜速 = ⑥、確率〜即決 = ⑦)

①種族
悪魔の種族。[ ]内は種族内のランクを表わす

②名称
悪魔の名称

③ランク
悪魔が出品されるデビオクのランク。Sはセプテントリオン編、Tはトリアングルム編で、アイコン表記のないものは共通であることを意味している

④出品条件
デビオクに出品されるための条件。Sはセプテントリオン編、Tはトリアングルム編で、記載している日時を経過すると出品されるようになる。なお、条件を満たさなくても、バトルで倒した悪魔は即座に出品される場合がある

⑤出品名と能力値評価
デビオクに出品される際の名称と能力値評価。☆の数が多くなるほど能力値が高いことを表わしている。「SPECIAL」の表記があるものは、スペシャルオークションにのみ出品される

⑥能力値
悪魔の能力値。出品名により数値が異なる。その悪魔の基礎能力よりも能力値が高い場合は青で、低い場合は赤で表記している

⑦オークションデータ
デビオクに出品される際の各種データ。詳細は以下の通り。
確率…デビオクに出品される確率。なお、「SPECIAL」表記がある悪魔は、スペシャルオークション時に出品される確率を表記している
開始…オークションの開始価格
即決…オークションの即決価格

⑧コマンドスキル
仲魔が習得済みのコマンドスキル。( )表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている

⑨自動効果スキル
仲魔が習得済みの自動効果スキル。( )表記がある場合、そのレベルに到達することで習得できることを表わしている



幽鬼[1] ポルターガイスト

ランク	ノーマル
出品条件	S デビオク開始時 / T デビオク開始時

出品名	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
気に留まらぬ怪現象	★☆☆☆☆	1	4	2	4	5	20%	108	324	ブフ	–
いたずらの怪現象	★★★☆☆	1	4	5	4	4	40%	120	360	ブフ	–
破壊的な怪現象	★★★★★	1	4	7	4	4	30%	132	396	ブフ、アギ	–
怪現象の安売り	SPECIAL	1	4	5	4	4	50%	36	–	ブフ、アギ	–
大いなる騒乱の怪現象	SPECIAL	4	5	6	5	4	50%	141	–	ブフ、アギ	耐火炎



妖精[1] ピクシー

ランク	ノーマル
出品条件	S デビオク開始時 / T デビオク開始時

出品名	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
遊び疲れの小妖精	★☆☆☆☆	2	4	3	4	4	20%	105	315	ディア、ジオ(4)	–
好意的な小妖精	★★★☆☆	2	3	7	4	4	40%	131	393	ディア、ジオ(4)	–
陽気な小妖精	★★★★★	2	5	8	4	4	30%	157	471	ディア、ジオ	一分の魔脈
お買い得な妖精	SPECIAL	2	3	7	4	4	50%	39	–	ディア、ジオ	一分の魔脈
ピクシー・レッド	SPECIAL	4	3	8	5	4	50%	153	–	ディア、ジオ、ブフ	もうかりマッカ



魔獣[1] カブソ

ランク	ノーマル
出品条件	S デビオク開始時 / T デビオク開始時

出品名	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
化かし不得手の猫妖怪	★☆☆☆☆	2	4	3	5	4	20%	118	354	アギ、ザン(4)	–
いたずら好きの猫妖怪	★★★☆☆	2	4	6	4	4	40%	131	393	アギ、ザン(4)	–
化かし上手の猫妖怪	★★★★★	2	5	7	4	4	30%	144	432	アギ、ザン	見覚えの成長
お買い得な猫妖怪	SPECIAL	2	4	6	4	4	50%	39	–	アギ、ザン	見覚えの成長
変幻自在の猫妖怪	SPECIAL	4	4	7	4	5	50%	153	–	アギ、ザン	一分の魔脈、毒追加



闘鬼[1] コボルト

ランク	ノーマル
出品条件	S デビオク開始時 / T デビオク開始時

出品名	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
鉄クズの子鬼	★☆☆☆☆	3	2	4	5	5	20%	116	348	ねらい撃ち(5)	英霊の加護(4)
鉄板チョイスの子鬼	★★★☆☆	3	4	3	5	7	40%	145	435	ねらい撃ち(5)	英霊の加護(4)
黄金クラスの子鬼	★★★★★	3	6	4	5	7	30%	174	522	怒りの一撃	英霊の加護、物理鋭化
お買い得な子鬼	SPECIAL	3	4	3	5	7	50%	43	–	怒りの一撃	英霊の加護、物理鋭化
金剛フローレスの子鬼	SPECIAL	5	5	3	5	8	50%	170	–	ねらい撃ち、必中みね打ち	英霊の加護、一分の活泉、物理鋭化

邪鬼[1] オバリヨン

ランク: ノーマル
出品条件: S デビオク開始時 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
軽量級オバリヨン	★	3	4	4	3	6	20%	130	390	エクスムーブ	―
中量級オバリヨン	★★★	3	6	4	5	4	40%	145	435	エクスムーブ	―
重量級オバリヨン	★★★★★	3	6	5	7	4	30%	174	522	エクスムーブ	一分の活泉
安売りオバリヨン	SPECIAL	3	6	4	5	4	50%	43	―	エクスムーブ	一分の活泉
超重量級オバリヨン	SPECIAL	6	7	4	6	5	50%	170	―	エクスムーブ、ディア	同族の心得・攻

妖精[2] ノッカー

ランク: ノーマル
出品条件: S 1ST DAY 19:30 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
人見知りの鉱妖精	★	7	5	4	6	5	20%	208	624	ザン、ディア(8)	エクスティール
恥ずかしがりの鉱妖精	★★★	7	7	4	8	4	40%	260	780	ザン、ディア(8)	エクスティール
実力を見せる鉱妖精	★★★★★	7	7	7	8	4	30%	312	936	ザン、ディア	エクスティール、同族の心得・防
お買い得な鉱妖精	SPECIAL	7	7	4	8	4	50%	78	―	ザン、ディア	エクスティール、同族の心得・防
真価を誇る鉱妖精	SPECIAL	10	8	5	9	4	50%	304	―	ザン、ディア、エクスムーブ	エクスティール、耐衝撃

幽鬼[2] アガシオン

ランク: ノーマル
出品条件: S 2ND DAY開始時 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
つれない使い魔	★	6	5	4	5	6	20%	203	609	ジオ、アギ(8)	―
招致される使い魔	★★★	6	5	7	5	5	40%	225	675	ジオ、アギ(8)	―
意欲溢れる使い魔	★★★★★	6	5	9	5	5	30%	248	744	ジオ、アギ	もうかりマッカ
お買い得な使い魔	SPECIAL	6	5	7	5	5	50%	68	―	ジオ、アギ	もうかりマッカ
全霊を捧ぐ使い魔	SPECIAL	8	5	8	5	6	50%	263	―	ジオ、アギ、ブフ	耐魔力、一分の魔脈

邪鬼[2] オーガ

ランク: ノーマル
出品条件: S 2ND DAY 08:00 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
女にフラれた大鬼	★	8	6	5	6	4	20%	238	714	怒りの一撃(9)	騎士の精神、一分の魔脈
力仕事の大鬼	★★★	8	10	5	6	3	30%	298	894	怒りの一撃(9)	騎士の精神、見覚えの成長(10)
豪腕振るう大鬼	★★★★★	8	10	5	6	5	30%	328	984	怒りの一撃	騎士の精神、見覚えの成長、反撃
お買い得な大鬼	SPECIAL	8	10	5	6	3	50%	89	―	怒りの一撃	騎士の精神、見覚えの成長、反撃
無法極まる豪腕の大鬼	SPECIAL	10	10	5	7	4	50%	387	―	怒りの一撃、暴れまくり	騎士の精神、物理鋭化、反撃

DATA
データ
デビオクデータ

妖獣[1] イナバシロウサギ

ランク: ノーマル
出品条件: S 2ND DAY 12:00 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
傷ついた白兎	★	9	6	6	2	9	20%	306	918	ディア、アムリタ(10)	エクスティール
お調子者の白兎	★★★	9	5	6	5	9	30%	340	1020	ディア、アムリタ(10)	エクスティール
狡猾なる白兎	★★★★★	9	7	6	5	9	30%	374	1122	ディア、アムリタ	エクスティール、毒追加
お買い得な白兎	SPECIAL	9	5	6	5	9	50%	102	―	ディア、アムリタ	エクスティール、毒追加
ワニザメ返り討ち白兎	SPECIAL	12	5	6	8	9	50%	397	―	ディアラマ、アムリタ	エクスティール、一分の活泉、一分の魔脈

鬼女[1] キキーモラ

ランク: ノーマル
出品条件: S 2ND DAY 12:00 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
戦い望まぬ家政婦	★	9	5	5	6	6	20%	272	816	ディア、ザン(10)	一分の活泉
手助けの家政婦	★★★	9	5	9	5	6	30%	340	1020	ディア、ザン(10)	一分の魔脈(11)
腕に覚えある家政婦	★★★★★	9	5	11	5	6	30%	374	1122	ディア、ザン	一分の魔脈、見覚えの成長
低賃金の家政婦	SPECIAL	9	5	9	5	6	50%	102	―	ディア、ザン	一分の魔脈、見覚えの成長
家政婦は一騎当千	SPECIAL	11	5	10	6	6	50%	397	―	ディア、ザン、ニガヨモギ	一分の魔脈、耐火炎

闘鬼[2] ビルヴィス

ランク: ノーマル
出品条件: S 2ND DAY 13:00 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
なまくらの鎌	★	10	5	5	7	7	20%	347	1041	ねらい撃ち	―
畑を荒らす鎌	★★★	10	8	4	7	7	30%	386	1158	必中みね打ち(11)	―
刈り尽くしの鎌	★★★★★	10	10	4	7	8	30%	463	1389	必中みね打ち、百烈突き	同族の心得・防
お買い得な鎌	SPECIAL	10	8	4	7	7	50%	116	―	必中みね打ち、百烈突き	同族の心得・防
根も残さぬ不毛の鎌	SPECIAL	12	9	4	7	8	50%	451	―	必中みね打ち、百烈突き	同族の心得・防、双手

邪龍[1] トウビョウ

ランク: ノーマル
出品条件: S 2ND DAY 16:00 / T デビオク開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
粗末な瓶の蛇神	★	12	7	5	6	8	20%	440	1320	ジオ、ザン	一分の活泉
綺麗な瓶の蛇神	★★★	12	7	8	5	8	30%	489	1467	ジオ、雷の乱舞(13)	一分の活泉
金の輪の蛇神	★★★★★	12	8	10	5	8	30%	587	1761	ニガヨモギ、雷の乱舞	一分の活泉
お買い得な蛇神	SPECIAL	12	7	8	5	8	50%	147	―	ニガヨモギ、雷の乱舞	一分の活泉
後生大事の蛇神様	SPECIAL	14	7	8	7	8	50%	572	―	ニガヨモギ、雷の乱舞	一分の活泉、耐電撃、一分の魔脈

DATA
データ
デビオクデータ



邪鬼[3] モコイ

ランク：ノーマル
出品条件：S 2ND DAY 17:00 / T デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
オフのモコイさん	★☆☆☆☆	15	7	7	7	7	20%	537	1611	ブフ	一分の魔脈、もうかりマッカ(17)
友好的なモコイさん	★★★☆☆	15	9	7	9	6	30%	672	2016	必中みね打ち	見覚えの成長(16)、もうかりマッカ(17)
やる気なモコイさん	★★★★★	15	9	7	11	7	30%	806	2418	必中みね打ち、暴れまくり	見覚えの成長、もうかりマッカ、同族の心得・防
安売りモコイさん	SPECIAL	15	9	7	9	6	50%	201	–	必中みね打ち、暴れまくり	見覚えの成長、もうかりマッカ、同族の心得・防
ハードコア・モコイ	SPECIAL	18	9	10	9	6	50%	785	–	必中みね打ち、氷の乱舞、エクスムーブ	見覚えの成長、もうかりマッカ、反撃



幽鬼[3] ティング・カット

ランク：ノーマル
出品条件：S 2ND DAY 17:00 / T デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
人工に塞がれた土霊	★☆☆☆☆	16	7	7	10	6	20%	666	1998	ブフ	マヒ追加、みかわし(17)
大地より出ずる土霊	★★★☆☆	16	7	10	10	5	30%	740	2220	パララレイ	マヒ追加、みかわし(17)
天気雨に踊る土霊	★★★★★	16	7	12	10	5	30%	814	2442	パララレイ、ニガヨモギ	マヒ追加、みかわし
お買い得な土霊	SPECIAL	16	7	10	10	5	50%	222	–	パララレイ、ニガヨモギ	マヒ追加、みかわし
土と雨の神秘なる土霊	SPECIAL	19	8	12	10	6	50%	865	–	パララレイ、ニガヨモギ、暴れまくり	マヒ追加、みかわし、耐物理



妖獣[2] ワイラ

ランク：ノーマル
出品条件：S 3RD DAY 09:00 / T デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
深爪した鉤爪	★☆☆☆☆	17	7	8	7	8	20%	649	1947	ジオ	物理鋭化、一分の活泉(18)
研がれた鉤爪	★★★☆☆	17	9	10	6	8	30%	811	2433	嵐の乱舞(19)	物理鋭化、一分の活泉(18)
切り裂く鉤爪	★★★★★	17	11	10	6	8	30%	892	2676	嵐の乱舞、暴れまくり	物理鋭化、一分の活泉
お買い得な鉤爪	SPECIAL	17	9	10	6	8	50%	243	–	嵐の乱舞、暴れまくり	物理鋭化、一分の活泉
一閃たる鋭き鉤爪	SPECIAL	20	10	12	7	8	50%	945	–	嵐の乱舞、なぎ払い、暴れまくり	物理鋭化、一分の活泉、迅速の寄せ



闘鬼[4] ゴズキ

ランク：ノーマル
出品条件：S 3RD DAY 10:30 / T デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
仕事疲れの牛鬼	★☆☆☆☆	18	9	6	11	6	20%	798	2394	怒りの一撃	同族の心得・攻
量刑を求める牛鬼	★★★☆☆	18	13	4	11	6	30%	887	2661	暴れまくり(20)	同族の心得・攻
地獄流刑罰の牛鬼	★★★★★	18	13	5	11	9	30%	1060	3180	暴れまくり	同族の心得・攻、物理鋭化
お買い得な牛鬼	SPECIAL	18	13	4	11	6	50%	266	–	暴れまくり	同族の心得・攻、物理鋭化
阿鼻叫喚残酷刑罰牛鬼	SPECIAL	20	14	4	12	7	50%	1035	–	暴れまくり、捨身の一撃	同族の心得・攻、猛反撃、同族の心得・防



鬼女[2] リリム

ランク：ノーマル
出品条件：S 3RD DAY 10:30 / T デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
日陰に咲く百合	★☆☆☆☆	18	8	7	8	8	20%	709	2127	アムリタ、ジオ	耐電撃(20)
夜に咲く百合	★★★☆☆	18	8	11	8	7	30%	887	2661	セクシーレイ、必中みね打ち	耐電撃(20)
地獄に咲く百合	★★★★★	18	8	13	8	7	30%	975	2925	セクシーレイ、必中みね打ち、雷の乱舞	耐電撃、グリモア
お買い得な百合	SPECIAL	18	8	11	8	7	50%	266	–	セクシーレイ、必中みね打ち、雷の乱舞	耐電撃、グリモア
夢に咲く蜜の百合	SPECIAL	21	8	12	8	10	50%	1035	–	セクシーレイ、必中みね打ち、マハジオ	耐電撃、グリモア、みかわし



邪龍[2] ハクジョウシ

ランク：ノーマル
出品条件：S 3RD DAY 10:00 / T デビオク開始時

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
悲恋に沈む白蛇	★☆☆☆☆	20	7	9	8	10	20%	943	2829	ディア	グリモア(22)
誘惑する白蛇	★★★☆☆	20	10	9	7	10	30%	1040	3120	ディアラマ(21)、氷の乱舞	グリモア(22)
恋に色めく白蛇	★★★★★	20	10	9	7	12	30%	1150	3450	ディアラマ(21)、氷の乱舞	グリモア、みかわし
お買い得な白蛇	SPECIAL	20	10	9	7	10	50%	314	–	ディアラマ(21)、氷の乱舞	グリモア、みかわし
色欲に牙むく白蛇	SPECIAL	22	10	11	8	10	50%	1224	–	ディアラマ(21)、氷の乱舞、メディア	グリモア、耐電撃、みかわし



妖獣[3] ガルム

ランク：ノーマル
出品条件：S 4TH DAY 07:30 / T TUESDAY 19:00

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
大人しき猟犬	★☆☆☆☆	25	12	6	10	11	20%	1360	4080	必中みね打ち	三分の活泉、反撃(27)
ニヴルヘイムの猟犬	★★★☆☆	25	15	5	10	11	30%	1510	4530	暴れまくり	三分の活泉、反撃(27)
死者の血に染まる猟犬	★★★★★	25	15	7	10	11	30%	1660	4980	なぎ払い、炎の乱舞	三分の活泉、反撃
お買い得な猟犬	SPECIAL	25	15	5	10	11	50%	454	–	暴れまくり、炎の乱舞	三分の活泉、反撃
黄昏に荒れ狂う猟犬	SPECIAL	28	17	5	10	13	50%	1764	–	暴れまくり、炎の乱舞、必中みね打ち	三分の活泉、封技追加、猛反撃



闘鬼[5] メズキ

ランク：ノーマル
出品条件：S 4TH DAY 07:30 / T TUESDAY 19:00

名前	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
仕事疲れの馬鬼	★☆☆☆☆	25	11	8	10	9	20%	1210	3630	ジオ	騎士の精神、電撃強化(27)
拷問を求める馬鬼	★★★☆☆	25	11	12	9	9	30%	1510	4530	マハジオ(26)	同族の心得・攻、電撃強化(27)
地獄流拷問の馬鬼	★★★★★	25	14	12	9	9	30%	1820	5460	マハジオ、百烈突き	同族の心得・攻、電撃強化
お買い得な馬鬼	SPECIAL	25	11	12	9	9	50%	454	–	マハジオ、百烈突き	同族の心得・攻、電撃強化
阿鼻叫喚非情拷問馬鬼	SPECIAL	28	13	12	11	9	50%	1764	–	マハジオ、百烈突き、弱者必滅拳	同族の心得・攻、電撃強化

霊鳥[1] イツマデ

ランク: S ゴールド / T ノーマル　出品条件: S ゴールド解禁時 / T デビオク開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
待ち疲れた怪鳥	★☆☆☆☆	8	5	7	4	6	20%	529	1587	ザン、エクスムーブ(9)	毒追加(10)
催促する怪鳥	★★★☆☆	8	5	7	3	9	30%	587	1761	ザン、エクスムーブ(9)	毒追加(10)
待ち切れぬ怪鳥	★★★★★	8	5	7	3	12	30%	681	2043	ザン、エクスムーブ	毒追加(10)、英霊の加護
お買い得な魔力	SPECIAL	8	5	7	3	9	50%	176	–	ザン、エクスムーブ	毒追加(10)、英霊の加護
いつまでも果てぬ魔力	SPECIAL	10	5	8	4	9	50%	655	–	ザン、エクスムーブ、嵐の乱舞	毒追加(10)、英霊の加護

堕天使[1] ガギソン

ランク: S ゴールド / T ノーマル　出品条件: S ゴールド解禁時 / T デビオク開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
使い走りの使役魔	★☆☆☆☆	11	6	5	7	7	20%	521	1563	ジオ、怒りの一撃	反撃(12)
命令を聞く使役魔	★★★☆☆	11	6	8	6	7	30%	579	1737	ジオ、雷の乱舞(14)	反撃(12)
有用たる使役魔	★★★★★	11	7	10	6	7	30%	684	2052	ジオ、雷の乱舞	反撃、耐電撃
お買い得な使役魔	SPECIAL	11	6	8	6	7	50%	174	–	ジオ、雷の乱舞	反撃、耐電撃
全幅の信頼の使役魔	SPECIAL	14	6	9	6	9	50%	662	–	ジオ、雷の乱舞、怒りの一撃	反撃、みかわし、耐電撃

幻魔[2] ジャンバヴァン

ランク: S ゴールド / T ノーマル　出品条件: S ゴールド解禁時 / T デビオク開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
気弱なる熊王	★☆☆☆☆	13	8	5	10	4	20%	631	1893	アギ	騎士の精神、同族の心得・攻(14)
軍を率いる熊王	★★★☆☆	13	11	4	10	4	30%	701	2103	アギ	騎士の精神、同族の心得・攻(14)
賢王なる熊王	★★★★★	13	12	6	10	4	30%	827	2481	アギ、エクスムーブ	騎士の精神、同族の心得・攻、同族の心得・防
お買い得な熊王	SPECIAL	13	11	4	10	4	50%	210	–	アギ、エクスムーブ	騎士の精神、同族の心得・攻、同族の心得・防
奮迅たる活躍の熊王	SPECIAL	15	11	4	10	7	50%	801	–	炎の乱舞、なぎ払い、エクスムーブ	騎士の精神、同族の心得・攻、同族の心得・防

魔獣[3] ネコマタ

ランク: S ゴールド / T ノーマル　出品条件: S 3RD DAY 10:30 / T デビオク開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
気乗りしない猫娘	★☆☆☆☆	19	6	5	9	12	20%	772	2316	ザン、覚悟の挑発	マヒ追加、耐衝撃(20)
愛嬌の猫娘	★★★☆☆	19	10	4	9	12	30%	966	2898	パララレイ、百烈突き(21)	マヒ追加、耐衝撃(20)
爪を研ぐ猫娘	★★★★★	19	12	4	9	12	30%	1060	3180	パララレイ、百烈突き	双手、耐衝撃
お買い得な猫娘	SPECIAL	19	10	4	9	12	50%	290	–	パララレイ、百烈突き	双手、耐衝撃
流麗なる戦いの猫娘	SPECIAL	22	11	5	10	13	50%	1125	–	パララレイ、百烈突き、メディア	双手、耐衝撃、マヒ追加

妖精[4] ジャックフロスト

ランク: S ゴールド / T ノーマル　出品条件: S 3RD DAY 12:00 / T デビオク開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
溶けかけフロスト	★☆☆☆☆	21	9	8	10	7	20%	907	2721	ブフ、セクシーレイ	耐氷結(23)
よく冷えたフロスト	★★★☆☆	21	9	12	10	6	30%	1130	3390	氷の乱舞、マハブフ(22)	耐氷結(23)
冷たき魔性のフロスト	★★★★★	21	9	15	10	6	30%	1360	4080	氷の乱舞、マハブフ	耐氷結、三分の魔脈
お買い得なフロスト	SPECIAL	21	9	12	10	6	50%	340	–	氷の乱舞、マハブフ	耐氷結、三分の魔脈
荒ぶる氷結のフロスト	SPECIAL	23	9	13	10	8	50%	1323	–	氷の乱舞、マハブフ、ディアラマ	耐氷結、氷結強化、三分の魔脈

邪鬼[4] オグン

ランク: S ゴールド / T ノーマル　出品条件: S 3RD DAY 14:00 / T TUESDAY 18:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
酒の足りない戦士	★☆☆☆☆	23	11	7	9	9	20%	1050	3150	アギ、ねらい撃ち	反撃、一分の魔脈
酒を好む戦士	★★★☆☆	23	15	6	9	9	30%	1310	3930	炎の乱舞、百烈突き(24)	反撃、耐火炎(25)
酒に奮い立つ戦士	★★★★★	23	17	6	9	9	30%	1440	4320	炎の乱舞、百烈突き(24)、絶妙打	反撃、耐火炎
お買い得な戦士	SPECIAL	23	15	6	9	9	50%	395	–	炎の乱舞、百烈突き、絶妙打	反撃、耐火炎
酩酊と乱舞の戦士	SPECIAL	26	16	6	11	10	50%	1539	–	炎の乱舞、百烈突き、絶妙打	猛反撃、耐火炎、戦神の加護

幽鬼[4] クバンダ

ランク: S ゴールド / T ノーマル　出品条件: S 4TH DAY 07:30 / T TUESDAY 19:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
精気に乏しき瓶	★☆☆☆☆	25	11	11	3	13	20%	1210	3630	怒りの一撃、暴れまくり	耐魔力(27)
精気を吸い取る瓶	★★★☆☆	25	11	10	7	13	30%	1510	4530	暗殺拳、火事場撃(26)	耐魔力(27)
精気を吸い尽くす瓶	★★★★★	25	13	10	7	13	30%	1660	4980	暗殺拳、火事場撃	耐魔力、エクスティール
お買い得な瓶	SPECIAL	25	11	10	7	13	50%	454	–	暗殺拳、火事場撃	耐魔力、エクスティール
精気を吸う無限の瓶	SPECIAL	28	12	10	8	15	50%	1764	–	暗殺拳、百烈突き、火事場吸血	耐魔力、耐物理、エクスティール

鬼女[3] リャナンシー

ランク: ゴールド　出品条件: S 4TH DAY 11:00 / T ゴールド解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
愛に失望した恋人	★☆☆☆☆	26	8	13	9	10	20%	1450	4350	パララレイ	毒追加
愛を求める恋人	★★★☆☆	26	8	16	8	10	30%	1620	4860	メディア	耐状態異常(27)
愛に力を与える恋人	★★★★★	26	8	19	8	10	30%	1930	5790	メディア、ディアラマ	耐状態異常
お買い得な恋人	SPECIAL	26	8	16	8	10	50%	485	–	メディア、ディアラマ	耐状態異常
大いなる愛と霊の恋人	SPECIAL	28	8	18	9	11	50%	1890	–	メディア、ブフダイン、マハブフ	耐状態異常、三分の活泉、氷結強化



魔獣[4] オルトロス

ランク: S ゴールド / T ノーマル
出品条件: S 4TH DAY 12:30 / T WEDNESDAY開始時

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
弱気な番犬									コマンドスキル	炎の乱舞
★☆☆☆☆	27	11	8	12	10	20%	1500	4500	自動効果スキル	–
双頭の番犬									コマンドスキル	火事場撃
★★★☆☆	27	14	7	12	10	40%	1680	5040	自動効果スキル	–
優秀な番犬									コマンドスキル	火事場撃、暴れまくり
★★★★★	27	14	7	12	13	30%	1990	5970	自動効果スキル	エクスガード
お買い得な番犬									コマンドスキル	火事場撃、暴れまくり
SPECIAL	27	14	7	12	10	50%	492	–	自動効果スキル	エクスガード
血肉に牙むく番犬									コマンドスキル	火事場撃、パワーチャージ
SPECIAL	30	15	8	13	12	50%	1980	–	自動効果スキル	エクスガード、会心激化



邪龍[3] バジリスク

ランク: ゴールド
出品条件: S 4TH DAY 13:30 / T WEDNESDAY 11:30

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
避けられた視線									コマンドスキル	パララレイ
★☆☆☆☆	28	13	13	11	4	20%	1460	4380	自動効果スキル	耐衝撃、マヒ追加
危険な視線									コマンドスキル	ペトラレイ(29)
★★★☆☆	28	13	13	10	8	30%	1830	5490	自動効果スキル	耐衝撃、石化追加(30)
襲いかかる視線									コマンドスキル	ペトラレイ、炎の乱舞
★★★★★	28	15	13	10	8	30%	2010	6030	自動効果スキル	耐衝撃、石化追加
お買い得な視線									コマンドスキル	ペトラレイ、炎の乱舞
SPECIAL	28	13	13	10	8	50%	550	–	自動効果スキル	耐衝撃、石化追加
全てを石化する視線									コマンドスキル	ペトラレイ、捨身の一撃、炎の乱舞
SPECIAL	31	13	13	11	11	50%	2142	–	自動効果スキル	耐物理、石化追加、グリモア



妖精[5] ジャックランタン

ランク: ゴールド
出品条件: S 4TH DAY 17:00 / T WEDNESDAY 11:30

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
消えかけランタン									コマンドスキル	暴れまくり、アギ
★☆☆☆☆	29	11	11	12	9	20%	1750	5250	自動効果スキル	火炎強化(31)
よく燃えるランタン									コマンドスキル	炎の乱舞、マハラギ(30)
★★★☆☆	29	10	14	12	9	30%	1940	5820	自動効果スキル	火炎強化(31)
焦げる魔性のランタン									コマンドスキル	炎の乱舞、マハラギ
★★★★★	29	10	15	12	11	30%	2330	6990	自動効果スキル	火炎強化、双手
お買い得なランタン									コマンドスキル	炎の乱舞、マハラギ
SPECIAL	29	10	14	12	9	50%	584	–	自動効果スキル	火炎強化、双手
荒ぶる炎熱のランタン									コマンドスキル	アギダイン、マハラギ、メディア
SPECIAL	32	11	16	12	10	50%	2268	–	自動効果スキル	火炎強化、三分の魔脈



邪鬼[5] ウェンディゴ

ランク: ゴールド
出品条件: S 4TH DAY 19:30 / T WEDNESDAY 18:00

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
雪に飢えたる雪男									コマンドスキル	ニガヨモギ、暴れまくり
★☆☆☆☆	31	12	8	12	13	20%	1960	5880	自動効果スキル	耐氷結
雪に暴れる雪男									コマンドスキル	氷の乱舞、絶妙打(32)
★★★☆☆	31	15	7	12	13	30%	2180	6540	自動効果スキル	耐氷結
雪上無双の雪男									コマンドスキル	氷の乱舞、絶妙打
★★★★★	31	15	7	14	13	30%	2400	7200	自動効果スキル	耐氷結、氷結強化
お買い得な雪男									コマンドスキル	氷の乱舞、絶妙打
SPECIAL	31	15	7	12	13	50%	655	–	自動効果スキル	耐氷結、氷結強化
凶暴血まみれ雪景色									コマンドスキル	氷の乱舞、絶妙打、渾身の一撃
SPECIAL	33	17	7	12	14	50%	2547	–	自動効果スキル	耐氷結、氷結強化、三分の活泉



闘鬼[5] ヨモツイクサ

ランク: ゴールド
出品条件: S 5TH DAY 07:30 / T WEDNESDAY 19:30

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
黄泉の国の見習い兵									コマンドスキル	パララレイ
★☆☆☆☆	33	13	12	11	10	20%	1940	5820	自動効果スキル	石化追加、騎士の精神
黄泉の国の一般兵									コマンドスキル	暗殺拳
★★★☆☆	33	17	12	11	9	30%	2430	7290	自動効果スキル	石化追加、猛反撃(34)
黄泉の国の熟練兵									コマンドスキル	暗殺拳、氷の乱舞
★★★★★	33	17	14	11	9	30%	2670	8010	自動効果スキル	石化追加、猛反撃
お買い得な兵士									コマンドスキル	暗殺拳、氷の乱舞
SPECIAL	33	17	12	11	9	50%	729	–	自動効果スキル	石化追加、猛反撃
黄泉の国のつはもの									コマンドスキル	暗殺拳、パワーチャージ
SPECIAL	36	18	13	12	11	50%	2844	–	自動効果スキル	石化追加、猛反撃、戦神の加護



妖獣[4] アーヴァンク

ランク: ゴールド
出品条件: S 5TH DAY 07:30 / T WEDNESDAY 19:30

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
色目に惑うビーバー									コマンドスキル	なぎ払い
★☆☆☆☆	33	13	9	11	14	20%	2180	6540	自動効果スキル	見覚えの急成長、毒追加
怪力のビーバー									コマンドスキル	なぎ払い
★★★☆☆	33	13	8	14	14	30%	2430	7290	自動効果スキル	物理強化(35)、猛反撃(34)
百人力のビーバー									コマンドスキル	なぎ払い、捨身の一撃
★★★★★	33	16	8	14	14	30%	2910	8730	自動効果スキル	物理強化、猛反撃
お買い得なビーバー									コマンドスキル	なぎ払い、捨身の一撃
SPECIAL	33	13	8	14	14	50%	729	–	自動効果スキル	物理強化、猛反撃
千人力のビーバー									コマンドスキル	なぎ払い、渾身の一撃
SPECIAL	36	15	8	15	16	50%	2844	–	自動効果スキル	物理強化、猛反撃



鬼女[4] ユキジョロウ

ランク: ゴールド
出品条件: S 5TH DAY 12:00 / T WEDNESDAY 21:00

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
情に冷たき雪女郎									コマンドスキル	マハブフ、セクシーレイ
★☆☆☆☆	34	10	13	10	14	20%	2050	6150	自動効果スキル	耐状態異常
冷たく寄り添う雪女郎									コマンドスキル	マハブフ、マリンカリン(36)
★★★☆☆	34	9	17	10	14	30%	2560	7680	自動効果スキル	吸収追加(35)
銀なる世界の雪女郎									コマンドスキル	マハブフ、マリンカリン
★★★★★	34	9	17	10	17	30%	2820	8460	自動効果スキル	吸収追加、氷結強化
お買い得な雪女郎									コマンドスキル	マハブフ、マリンカリン
SPECIAL	34	9	17	10	14	50%	768	–	自動効果スキル	吸収追加、氷結強化
凍えて眠る死の白肌									コマンドスキル	マハブフ、マリンカリン、吸魔
SPECIAL	37	9	19	11	16	50%	2988	–	自動効果スキル	吸収追加、氷結強化、三分の魔脈



幽鬼[5] ロア

ランク: ゴールド
出品条件: S 5TH DAY 12:00 / T WEDNESDAY 21:00

名前	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	スキル	
神秘より離れし聖霊									コマンドスキル	パワーチャージ(35)、エクスムーブ
★☆☆☆☆	34	12	15	13	8	20%	2300	6900	自動効果スキル	一分の活泉
神秘なる聖霊									コマンドスキル	パワーチャージ(35)、エクスムーブ
★★★☆☆	34	12	18	13	7	30%	2560	7680	自動効果スキル	三分の活泉、毒追加
神秘と呪いのなす聖霊									コマンドスキル	パワーチャージ、エクスムーブ、ニガヨモギ、
★★★★★	34	15	18	13	7	30%	3070	9210	自動効果スキル	三分の活泉、封技追加
お買い得な聖霊									コマンドスキル	パワーチャージ、ペトラレイ、ニガヨモギ
SPECIAL	34	12	18	13	7	50%	768	–	自動効果スキル	三分の活泉、毒追加
万物に通ず神秘の聖霊									コマンドスキル	パワーチャージ、ペトラレイ、火事場吸血
SPECIAL	36	15	18	13	8	50%	2988	–	自動効果スキル	三分の活泉、封技追加、吸収追加

DATA
データ
デビオクデータ



魔獣[5] ケットシー

ランク：ゴールド
出品条件：S 5TH DAY 12:00 / T WEDNESDAY 22:00

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
猫王国の庶民 ★☆☆☆☆	35	10	12	12	15	20%	2420	7260	マハザン、アギ	見覚えの急成長
猫王国の中流階級 ★★★☆☆	35	10	15	11	15	30%	2690	8070	マハザン、マハラギ(36)	衝撃強化(37)
猫王国の上流階級 ★★★★★	35	10	18	11	15	30%	3230	9690	マハザン、マハラギ	衝撃強化、三分の活泉
猫王国の安い君主 SPECIAL	35	10	15	11	15	50%	808	–	マハザン、マハラギ	衝撃強化、三分の活泉
猫王国の君主 SPECIAL	38	11	16	12	17	50%	3150	–	マハザン、マハラギ、マハブフ	衝撃強化、三分の活泉、火炎強化



龍王[3] ペンドラゴン

ランク：プラチナ
出品条件：S プラチナ解禁時 / T プラチナ解禁時

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
人を守らぬ龍の盾 ★☆☆☆☆	30	22	8	7	6	20%	2300	6900	–	耐魔力、迅速の寄せ
気高き龍の盾 ★★★☆☆	30	22	7	11	6	30%	2880	8640	–	耐魔力、聖騎士の精神(31)
王なる龍の盾 ★★★★★	30	22	7	13	6	30%	3110	9330	覚悟の挑発	反撃、聖騎士の精神
お買い得な龍王の盾 SPECIAL	30	22	7	11	6	50%	864	–	覚悟の挑発	反撃、聖騎士の精神
偉大なる龍王の盾 SPECIAL	33	22	7	15	6	50%	3213	–	必中みね打ち、捨身の一撃	聖騎士の精神、勝利の息吹



妖獣[6] モスマン

ランク：プラチナ
出品条件：S プラチナ解禁時 / T プラチナ解禁時

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
卑屈的UMA ★☆☆☆☆	43	11	22	17	7	20%	3480	10440	メディア、覚悟の挑発	毒追加
社交的UMA ★★★☆☆	43	14	21	17	7	30%	3870	11610	メディア、マハザン(44)	食いしばり(45)
誇示的UMA ★★★★★	43	17	21	17	7	30%	4640	13920	メディア、マハザン	食いしばり、耐火炎
お買い得なUMA SPECIAL	43	14	21	17	7	50%	1160	–	メディア、マハザン	食いしばり、耐火炎
宇宙的UMA SPECIAL	46	15	23	17	9	50%	4500	–	メディア、マハザン	食いしばり、神速の寄せ、耐火炎



妖精[6] ローレライ

ランク：プラチナ
出品条件：S プラチナ解禁時 / T プラチナ解禁時

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
聴かれぬ水の歌 ★☆☆☆☆	37	6	19	10	15	20%	3140	9420	マリンカリン、ディアラハン(38)	みかわし
誘惑する水の歌 ★★★☆☆	37	9	19	10	15	30%	3600	10800	マリンカリン、ディアラハン(38)	見覚えの急成長
美しく溺れる水の歌 ★★★★★	37	12	19	10	15	30%	3960	11880	マリンカリン、ディアラハン	見覚えの急成長、グリモア
お買い得な歌 SPECIAL	37	9	19	10	15	50%	1210	–	マリンカリン、ディアラハン	見覚えの急成長、グリモア
ラインの水面に誘う歌 SPECIAL	39	11	19	12	16	50%	3960	–	マリンカリン、ディアラハン、吸魔	見覚えの急成長、吸収追加、グリモア

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE



龍王[1] マカラ

ランク：S プラチナ / T ノーマル
出品条件：S 3RD DAY開始時 / T デビオク開始時

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
小さく見える背 ★☆☆☆☆	14	7	9	2	9	20%	791	2373	覚悟の挑発、アムリタ	耐魔力(15)
使命を負いし背 ★★★☆☆	14	7	8	6	9	30%	989	2967	覚悟の挑発、ディア(16)	耐魔力(15)
戦いに身を預く背 ★★★★★	14	7	8	8	9	30%	1060	3180	覚悟の挑発、ディアラマ	耐魔力、みかわし
お買い得な背 SPECIAL	14	7	8	6	9	50%	297	–	覚悟の挑発、ディアラマ	耐魔力、みかわし
山の如く雄大な背 SPECIAL	17	7	9	8	9	50%	1098	–	覚悟の挑発、ディアラマ、炎の乱舞	耐魔力、見覚えの急成長



霊鳥[2] モー・ショボー

ランク：S プラチナ / T ノーマル
出品条件：S 3RD DAY開始時 / T デビオク開始時

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
愛を知らぬ鳥娘 ★☆☆☆☆	16	9	2	9	10	20%	929	2787	ブフ、ニガヨモギ	見覚えの成長(17)
愛嬌ある鳥娘 ★★★☆☆	16	9	6	7	10	30%	1160	3480	ブフ、氷の乱舞(18)	見覚えの成長(17)
見目麗しき鳥娘 ★★★★★	16	9	8	7	10	30%	1250	3750	マハブフ、氷の乱舞	見覚えの急成長
お買い得な鳥娘 SPECIAL	16	9	6	7	10	50%	348	–	マハブフ、氷の乱舞	見覚えの急成長
妖艶と殺意の鳥娘 SPECIAL	19	9	7	9	11	50%	1296	–	マハブフ、氷の乱舞、ディアラマ	見覚えの急成長、耐状態異常



堕天使[2] アブラクサス

ランク：S プラチナ / T ノーマル
出品条件：S 3RD DAY開始時 / T デビオク開始時

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
残された魔除け ★☆☆☆☆	19	9	9	7	8	20%	1040	3120	ジオ	同族の心得・防(20)
名が示したる魔除け ★★★☆☆	19	11	11	5	8	30%	1160	3480	嵐の乱舞	同族の心得・防(20)
万魔を退く魔除け ★★★★★	19	11	14	5	8	30%	1370	4110	嵐の乱舞、マハジオ	同族の心得・防、耐電撃
お買い得な魔除け SPECIAL	19	11	11	5	8	50%	349	–	嵐の乱舞、マハジオ	同族の心得・防、耐電撃
至高神の与える魔除け SPECIAL	22	11	13	7	8	50%	1323	–	嵐の乱舞、マハジオ	同族の心得・防、耐衝撃、一分の魔脈



幻魔[4] イクティニケ

ランク：S プラチナ / T ノーマル
出品条件：S 3RD DAY 11:30 / T デビオク開始時

	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
いたずら放蕩息子 ★☆☆☆☆	21	10	8	7	9	20%	1070	3210	ジオ、アムリタ	迅速の寄せ
気ままなる地上の息子 ★★★☆☆	21	12	10	6	9	30%	1340	4020	雷の乱舞(22)、なぎ払い(23)	迅速の寄せ
雄々しき戦いの息子 ★★★★★	21	12	13	6	9	30%	1590	4770	雷の乱舞、なぎ払い	迅速の寄せ、反撃
お買い得な英雄 SPECIAL	21	12	10	6	9	50%	404	–	雷の乱舞、なぎ払い	迅速の寄せ、反撃
民の崇める戦いの英雄 SPECIAL	24	13	10	7	11	50%	1539	–	雷の乱舞、なぎ払い、必中みね打ち	迅速の寄せ、反撃、聖騎士の精神

DATA
データ
デビオクデータ



龍王[2] ノズチ

ランク：Sプラチナ／Tノーマル　出品条件：S 4TH DAY開始時／T TUESDAY 18:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ヤブにこもる野の神	★☆☆☆☆	23	13	7	11	6	20%	1720	5160	覚悟の挑発	グリモア(24)
ヤブより出る野の神	★★★☆☆	23	13	7	14	5	30%	1910	5730	ニガヨモギ	グリモア(24)
ヤブをなぎ倒す野の神	★★★★★	23	15	7	14	5	30%	2060	6180	ニガヨモギ、なぎ払い、火事場撃	グリモア、双手
お買い得な野の神	SPECIAL	23	13	7	14	5	50%	573	–	ニガヨモギ、なぎ払い、火事場撃	グリモア、双手
地脈を司る野の神	SPECIAL	26	13	9	16	5	50%	2133	–	ニガヨモギ、暗殺拳、火事場撃	グリモア、聖騎士の精神



霊鳥[3] ハンサ

ランク：Sプラチナ／Tゴールド　出品条件：S 4TH DAY開始時／T ゴールド解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
汚れを嫌う白羽	★☆☆☆☆	24	10	3	10	15	20%	1830	5490	ザン、ディア	–
高貴なる白羽	★★★☆☆	24	9	6	10	15	30%	2030	6090	マハザン、ディアラマ(25)	–
格別なる背中の白羽	★★★★★	24	9	9	10	15	30%	2360	7080	マハザン、ディアラマ	三分の魔脈、見覚えの急成長、みかわし
お買い得な白羽	SPECIAL	24	9	6	10	15	50%	611	–	マハザン、ディアラマ	三分の魔脈、見覚えの急成長、みかわし
神に至る天空の白羽	SPECIAL	26	9	9	10	15	50%	2268	–	マハザン、メディア、ディアラマ	三分の魔脈、衝撃強化、みかわし



堕天使[4] フラロウス

ランク：Sプラチナ／Tゴールド　出品条件：S 4TH DAY 12:00／T ゴールド解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
火傷の豹面	★☆☆☆☆	26	14	9	7	9	20%	1500	4500	セクシーレイ	封技追加(28)、一分の魔脈
炎を操る豹面	★★★☆☆	26	14	9	11	8	30%	1870	5610	マハラギ	封技追加(28)、三分の魔脈(27)
炎上の豹面	★★★★★	26	14	11	11	8	30%	2040	6120	マハラギ、ニガヨモギ	封技追加、三分の魔脈
お買い得な豹面	SPECIAL	26	14	9	11	8	50%	563	–	マハラギ、ニガヨモギ	封技追加、三分の魔脈
獄炎ほとばしる豹面	SPECIAL	29	15	10	12	9	50%	2142	–	マハラギ、パワーチャージ、捨身の一撃	封技追加、三分の魔脈



幽鬼[6] ピシャーチャ

ランク：プラチナ　出品条件：S 6TH DAY 12:00／T THURSDAY 08:30

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
口を誤った餓鬼	★☆☆☆☆	41	12	10	22	11	20%	3200	9600	火事場撃	耐魔力
口より入る餓鬼	★★★☆☆	41	12	13	22	10	30%	3550	10650	火事場吸血	魔力無効(42)
口を経て悪なす餓鬼	★★★★★	41	12	15	22	10	30%	3910	11730	火事場吸血、火事場撃	魔力無効、耐状態異常
お買い得な餓鬼	SPECIAL	41	12	13	22	10	50%	1060	–	火事場吸血、火事場撃	魔力無効、耐状態異常
全ての口に通ずる餓鬼	SPECIAL	44	12	15	23	12	50%	4158	–	火事場吸血、火事場撃	魔力無効、氷結無効、吸収追加



魔獣[6] ヌエ

ランク：プラチナ　出品条件：S 6TH DAY 11:00／T THURSDAY 08:30

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
不安がる奇獣	★☆☆☆☆	42	19	8	16	12	20%	2960	8880	ジオダイン	物理強化
正体不明の奇獣	★★★☆☆	42	19	12	15	12	30%	3710	11130	ジオダイン	貫通(44)
確かなる強さの奇獣	★★★★★	42	19	14	15	12	30%	4080	12240	ジオダイン、パワーチャージ	貫通
お買い得な響	SPECIAL	42	19	12	15	12	50%	1110	–	ジオダイン、パワーチャージ	貫通
丑三つ夜天黒雲の響	SPECIAL	44	19	12	15	16	50%	4338	–	ジオダイン、暴れまくり、パワーチャージ	貫通、電撃強化



闘鬼[8] ラームジェルグ

ランク：プラチナ　出品条件：S 6TH DAY 12:30／T THURSDAY 16:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
報われぬ血の軍人	★☆☆☆☆	43	17	10	18	11	20%	3100	9300	–	三分の活泉、聖騎士の精神
血まみれの手の軍人	★★★☆☆	43	21	9	18	11	30%	3870	11610	–	五分の活泉(44)、食いしばり(45)
戦いに飽き足らぬ軍人	★★★★★	43	23	9	18	11	30%	4250	12750	渾身の一撃	五分の活泉、食いしばり
お買い得な軍人	SPECIAL	43	21	9	18	11	50%	1160	–	渾身の一撃	五分の活泉、食いしばり
血肉に酔い昂る軍人	SPECIAL	45	23	9	21	11	50%	4500	–	渾身の一撃	五分の活泉、食いしばり、貫通



妖精[7] シルキー

ランク：プラチナ　出品条件：S 6TH DAY 12:30／T THURSDAY 17:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
不満げな絹の霊	★☆☆☆☆	44	13	20	13	12	20%	3620	10860	マリンカリン、ディアラマ	–
家事をする絹の霊	★★★☆☆	44	12	23	13	12	30%	4020	12060	メディア、ディアラハン	–
守護者たる絹の霊	★★★★★	44	12	25	13	12	30%	4430	13290	メディア、ディアラハン	氷結無効
お買い得な絹擦れ	SPECIAL	44	12	23	13	12	50%	1200	–	メディア、ディアラハン	氷結無効
魔を潜めた絹擦れ	SPECIAL	47	12	25	15	13	50%	4680	–	メディア、ディアラハン、ブフダイン	氷結無効、三分の魔脈



邪龍[5] ヤム

ランク：プラチナ　出品条件：S 6TH DAY 15:30／T THURSDAY 17:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
陸に揚げられた海龍	★☆☆☆☆	44	14	14	12	17	20%	3220	9660	ペトラレイ、会心の予言	–
水を操る海龍	★★★☆☆	44	14	18	11	17	30%	4020	12060	ペトラレイ、万魔の乱舞(45)	–
海と川を司る海龍	★★★★★	44	14	21	11	17	30%	4830	14490	ペトラレイ、万魔の乱舞	二身の残影
お買い得な海龍]	SPECIAL	44	14	18	11	17	50%	1200	–	ペトラレイ、万魔の乱舞	二身の残影
全てを押し流す海龍	SPECIAL	46	14	20	11	19	50%	4680	–	ペトラレイ、万魔の乱舞	三分の魔脈、二身の残影



邪鬼[6] レギオン

ランク プラチナ

出品条件 S 5TH DAY 16:00 / T THURSDAY 05:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
哀しき孤独の群体	★	39	8	16	17	9	20%	3320	9960	パララレイ、ブフダイン(40)	耐物理
仲間を知る群体	★★★	39	10	17	19	9	30%	3660	10980	ペトラレイ、ブフダイン(40)	耐物理
連れ合いの群体	★★★★★	39	10	17	21	9	30%	4200	12600	ペトラレイ、ブフダイン、捨身の一撃	耐物理
お買い得な群体	SPECIAL	39	10	17	19	9	50%	1060	–	ペトラレイ、ブフダイン、捨身の一撃	耐物理
連隊となりし群体	SPECIAL	39	12	18	22	9	50%	4320	–	ペトラレイ、ブフダイン、捨身の一撃	耐物理、神速の寄せ、食いしばり



邪鬼[7] ギリメカラ

ランク プラチナ

出品条件 S 6TH DAY 19:30 / T THURSDAY 20:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
衰えし邪眼の怪象	★	47	16	15	19	10	20%	3620	10860	ブフダイン、なぎ払い	氷結激化(49)
怪しき邪眼の怪象	★★★	47	20	14	19	10	30%	4520	13560	ブフダイン、八相発破(48)	氷結激化(49)
刺し貫く邪眼の怪象	★★★★★	47	22	14	19	10	30%	4970	14910	ブフダイン、八相発破	氷結激化、グリモア
お買い得な邪眼	SPECIAL	47	20	14	19	10	50%	1350	–	ブフダイン、八相発破	氷結激化、グリモア
眼で殺す必殺の邪眼	SPECIAL	50	22	14	21	11	50%	5220	–	ブフダイン、八相発破、護りの盾	氷結激化、グリモア、物理無効



妖獣[7] トウコツ

ランク プラチナ

出品条件 S 6TH DAY 22:30 / T FRIDAY 10:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
退屈な四凶の虎	★	50	18	17	12	16	20%	4040	12120	メディア、ペトラレイ	衝撃無効
不敵なる四凶の虎	★★★	50	22	17	11	16	30%	5000	15000	ディアラハン、ギガジャマ(51)	衝撃反射(52)
荒ぶる四凶の虎	★★★★★	50	24	17	11	16	30%	5500	16500	ディアラハン、ギガジャマ	衝撃反射、双手
お買い得な四凶の虎	SPECIAL	50	22	17	11	16	50%	1510	–	ディアラハン、ギガジャマ	衝撃反射、双手
全土を乱す四凶の虎	SPECIAL	52	22	17	13	18	50%	5850	–	ディアラハン、ギガジャマ、死神の点呼	衝撃反射、グリモア、物理激化



魔獣[7] ミルメコレオ

ランク プラチナ

出品条件 S 7TH DAY 07:30 / T FRIDAY 10:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
悩める蟻獅子	★	50	22	16	7	19	20%	4540	13620	火事場吸血	吸収追加
不可思議なる蟻獅子	★★★	50	22	15	10	19	30%	5000	15000	貫通の一撃(52)	吸収追加
強きを誇る蟻獅子	★★★★★	50	24	15	10	19	30%	5500	16500	貫通の一撃、アギダイン	吸収追加
お買い得な蟻獅子	SPECIAL	50	22	15	10	19	50%	1510	–	貫通の一撃、アギダイン	吸収追加
獅子奮迅の蟻獅子	SPECIAL	53	24	16	11	21	50%	5850	–	貫通の一撃、アギダイン	吸収追加、五分の活泉、貫通

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE



闘鬼[10] ヤクシャ

ランク プラチナ

出品条件 S 7TH DAY 08:00 / T FRIDAY 10:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
サビた刀の夜叉	★	51	21	12	14	18	20%	4700	14100	弱者必滅拳、暗殺拳	火炎無効
健在なる刀の夜叉	★★★	51	24	11	14	18	30%	5200	15600	ディアラハン、デスバウンド(52)	火炎反射(53)
気概の刀の夜叉	★★★★★	51	27	11	14	18	30%	6200	18600	ディアラハン、デスバウンド	火炎反射、戦神の加護
お買い得な夜叉	SPECIAL	51	24	11	14	18	50%	1560	–	ディアラハン、デスバウンド	火炎反射、戦神の加護
快刀乱魔を断つ夜叉	SPECIAL	53	26	13	14	19	50%	6120	–	ディアラハン、デスバウンド	火炎反射、戦神の加護、物理激化



邪龍[6] ピュートーン

ランク プラチナ

出品条件 S 7TH DAY 08:00 / T FRIDAY 10:00

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
有用ならざるの予言	★	51	13	21	13	17	20%	4180	12540	千烈突き	氷結強化
有用なりの予言	★★★	51	13	25	12	17	30%	5200	15600	ブフダイン、アギダイン	氷結激化、火炎激化
とても有用なりの予言	★★★★★	51	13	28	12	17	30%	6200	18600	ブフダイン、メギド	氷結激化、二身の残影
お買い得な予言	SPECIAL	51	13	25	12	17	50%	1560	–	ブフダイン、メギド	氷結激化、二身の残影
値千金なりの予言	SPECIAL	54	13	28	12	20	50%	6120	–	ブフダイン、メギド	氷結激化、五分の魔脈、二身の残影



妖精[9] ヴィヴィアン

ランク プラチナ

出品条件 S 7TH DAY 08:00 / T FRIDAY 10:30

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
献身乏しき守護精霊	★	52	11	26	13	16	20%	4870	14610	マハラギ、ジオダイン	電撃反射(53)
献身の守護精霊	★★★	52	11	26	15	16	30%	5400	16200	吸魔、ジオダイン	電撃反射(53)
強き献身の守護精霊	★★★★★	52	12	26	17	16	30%	5900	17700	吸魔、ジオダイン	電撃反射、耐物理
お買い得な守護精霊	SPECIAL	52	11	26	15	16	50%	1620	–	吸魔、ジオダイン	電撃反射、耐物理
聖剣の守護精霊	SPECIAL	55	11	28	19	16	50%	6300	–	吸魔、ジオダイン、リカーム	電撃反射、耐物理



邪鬼[9] ラクシャーサ

ランク プラチナ

出品条件 S 7TH DAY 12:30 / T LASTDAY開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
微妙に悪しき力の邪鬼	★	55	20	13	16	20	20%	5300	15900	暗殺拳	耐物理
悪しき力の邪鬼	★★★	55	23	12	16	20	30%	5900	17700	デスバウンド(56)	物理無効
凶悪なる力の邪鬼	★★★★★	55	24	12	18	20	30%	6500	19500	デスバウンド	物理無効、物理強化
お買い得な邪鬼	SPECIAL	55	23	12	16	20	50%	1790	–	デスバウンド(56)	物理無効、物理強化
極悪なる力の邪鬼	SPECIAL	58	26	14	16	21	50%	6930	–	デスバウンド、貫通の一撃	物理無効、氷結吸収、物理激化

DATA
データ
デビオクデータ

鬼女[9] ランダ

ランク: プラチナ　出品条件: S 7TH DAY 19:00 / T LASTDAY開始時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
悪を忘れる黒き魔女	★	58	20	15	18	18	20%	5900	17700	―	物理無効
悪を示す黒き魔女	★★★	58	23	15	18	18	30%	6500	19500	捨身の一撃	物理反射(59)
悪を嗜む黒き魔女	★★★★★	58	23	15	21	18	30%	7200	21600	ザンダイン	物理反射
お買い得な黒の魔女	SPECIAL	58	23	15	18	18	50%	1970	―	ザンダイン	物理反射
あまねし悪と黒の魔女	SPECIAL	61	25	18	18	19	50%	7650	―	吸魔、ディアラハン、暗殺拳	物理反射

霊鳥[4] スパルナ

ランク: S アングラ / T ゴールド　出品条件: S アングラ解禁時 / T WEDNESDAY 18:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
傷持てる美しき翼	★	31	9	10	11	15	20%	2730	8190	なぎ払い、アムリタ	マヒ追加(33)
羽ばたく美しき翼	★★★	31	9	13	10	15	30%	3030	9090	なぎ払い、マハザン(32)	マヒ追加(33)
風起こす美しき翼	★★★★★	31	9	16	10	15	30%	3520	10560	嵐の乱舞、マハザン	マヒ追加、衝撃強化
お買い得な美翼	SPECIAL	31	9	13	10	15	50%	911	―	なぎ払い、マハザン	マヒ追加、衝撃強化
疾風と疾駆の美翼	SPECIAL	35	10	15	11	16	50%	3384	―	なぎ払い、マハザン、嵐の乱舞	マヒ追加、衝撃強化、迅速の寄せ

龍王[4] ゲンブ

ランク: S アングラ / T プラチナ　出品条件: S アングラ解禁時 / T プラチナ解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
渇き気味の玄武	★	38	8	14	22	7	20%	3390	10170	パワーチャージ	聖騎士の精神
四聖獣・水の玄武	★★★	38	12	14	22	6	30%	4240	12720	パワーチャージ	エクスガード(39)
潤いある玄武	★★★★★	38	12	16	22	6	30%	4580	13740	パワーチャージ	エクスガード、耐物理
お買い得な玄武	SPECIAL	38	12	14	22	6	50%	1270	―	パワーチャージ	エクスガード、耐物理
玄の水をたたえる玄武	SPECIAL	40	12	14	24	8	50%	4680	―	パワーチャージ、渾身の一撃	電撃無効、三分の活泉

霊鳥[5] ヴィゾフニル

ランク: S アングラ / T プラチナ　出品条件: S アングラ解禁時 / T プラチナ解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
陰りし光の霊鳥	★	39	16	11	11	14	20%	3540	10620	マハジオ、ペトラレイ	迅速の寄せ
照らす光の霊鳥	★★★	39	16	11	10	18	30%	4430	13290	マハジオ、吸魔(41)	神速の寄せ(40)
世界樹を照らす霊鳥	★★★★★	39	18	11	10	18	30%	4780	14340	マハジオ、吸魔	神速の寄せ、エクスティール
お買い得な霊鳥	SPECIAL	39	16	11	10	18	50%	1330	―	マハジオ、吸魔	神速の寄せ、エクスティール
光満ちる天の霊鳥	SPECIAL	42	18	12	10	20	50%	4860	―	ジオダイン、吸魔、千烈突き	神速の寄せ

堕天使[7] ニスロク

ランク: アングラ　出品条件: S 6TH DAY 10:30 / T アングラ解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
手傷の料理長	★	41	14	18	6	16	20%	3200	9600	炎の乱舞、捨身の一撃	三分の魔脈
魔王付きの料理長	★★★	41	14	18	10	15	30%	4010	12030	マハラギ、弱者必滅拳(42)	五分の魔脈(43)
地獄の料理長	★★★★★	41	14	18	13	15	30%	4730	14190	マハラギ、弱者必滅拳	五分の魔脈、封技追加
お買い得な料理長	SPECIAL	41	14	18	10	15	50%	1200	―	マハラギ、弱者必滅拳	五分の魔脈、封技追加
戦場の五つ星料理長	SPECIAL	44	15	21	11	15	50%	4500	―	マハラギ、弱者必滅拳、アギダイン	五分の魔脈、火炎無効

霊鳥[6] バイブ・カハ

ランク: アングラ　出品条件: S 6TH DAY 19:00 / T アングラ解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
追い払われた烏	★	46	18	12	19	11	20%	5200	15600	会心の予言、渾身の一撃	エクスティール
血の臭いに寄る烏	★★★	46	18	12	18	14	30%	5800	17400	会心の予言、ザンダイン(47)	エクストラワン
不吉なる凶の烏	★★★★★	46	18	12	18	16	30%	6300	18900	会心の予言、ザンダイン	エクストラワン、エクスガード
お買い得な烏	SPECIAL	46	18	12	18	14	50%	1750	―	会心の予言、ザンダイン	エクストラワン、エクスガード
死屍累々に降り立つ烏	SPECIAL	49	20	13	18	16	50%	6480	―	会心の予言、マハザンダイン	エクストラワン、全門耐性

堕天使[9] オロバス

ランク: アングラ　出品条件: S 6TH DAY 22:30 / T アングラ解禁時

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
過去を忘れし馬頭	★	49	14	18	14	17	20%	4910	14730	弱者必滅拳	魔力無効、電撃強化
現在を知る馬頭	★★★	49	13	21	14	17	30%	5400	16200	マハジオ	魔力無効、電撃激化(50)
未来を見抜く馬頭	★★★★★	49	13	24	14	17	30%	6400	19200	マハジオ、ジオダイン	魔力無効、電撃激化
お買い得な馬頭	SPECIAL	49	13	21	14	17	50%	1630	―	マハジオ、ジオダイン	魔力無効、電撃激化
真理と真実の馬頭	SPECIAL	52	13	23	14	20	50%	6210	―	マハジオ、ジオダイン、マカラカーン	魔力無効、電撃激化、封技追加

龍王[6] セイリュウ

ランク: アングラ　出品条件: S 7TH DAY 08:00 / T FRIDAY 10:00

名称	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
しおれ気味の青龍	★	51	18	13	16	18	20%	6300	18900	渾身の一撃	電撃無効
四聖獣・木の青龍	★★★	51	21	13	15	18	30%	7000	21000	マハジオダイン(52)	電撃反射(53)
活力ある青龍	★★★★★	51	23	13	15	18	30%	7500	22500	マハジオダイン、デスバウンド	電撃反射、双手
お買い得な青龍	SPECIAL	51	21	13	15	18	50%	2100	―	マハジオダイン、デスバウンド	電撃反射、双手
青き木の育ちゆく青龍	SPECIAL	54	23	13	19	18	50%	7740	―	マハジオダイン、八相発破、デスバウンド	電撃反射、勝利の息吹、電撃激化

DATA データ デビオクデータ



神獣[7] ビャッコ

ランク：アングラ ／ 出品条件：S 7TH DAY 11:30 ／ T FRIDAY 17:00

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ゆるみ気味の白虎	★☆☆☆☆	53	23	7	16	21	20%	6700	20100	ジオダイン	マヒ追加、物理強化
四聖獣・金の白虎	★★★☆☆	53	23	10	15	21	30%	7400	22200	貫通の一撃(54)	双手、物理激化(55)
気概ある白虎	★★★★★	53	25	10	15	21	30%	8000	24000	貫通の一撃、護りの盾	双手、物理激化
お買い得な白虎	SPECIAL	53	23	10	15	21	50%	2240	–	貫通の一撃、護りの盾	双手、物理激化
白き金の堅固なる白虎	SPECIAL	55	23	10	17	24	50%	8280	–	貫通の一撃(54)、千烈突き	双手、物理激化、衝撃吸収



霊鳥[8] アンズー

ランク：アングラ ／ 出品条件：S 7TH DAY 12:00 ／ T FRIDAY 19:00

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
羽休めの邪鳥	★☆☆☆☆	54	20	14	15	18	20%	6100	18300	渾身の一撃	–
大翼と牙の邪鳥	★★★☆☆	54	20	13	15	22	30%	7700	23100	マハザンダイン(55)	–
天に神を噛む邪鳥	★★★★★	54	20	13	19	22	30%	9200	27600	マハザンダイン、会心の予言	–
お買い得な邪鳥	SPECIAL	54	20	13	15	22	50%	2310	–	マハザンダイン、会心の予言	–
天命を奪いし邪鳥	SPECIAL	56	22	16	15	22	50%	8550	–	マハザンダイン、マカラカーン、テトラカーン	衝撃激化



堕天使[10] デカラビア

ランク：アングラ ／ 出品条件：S 7TH DAY 12:30 ／ T LASTDAY開始時

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ヒトデ呼ばわりの星	★☆☆☆☆	56	18	22	13	17	20%	6200	18600	炎の乱舞、護りの盾	–
悪魔を象る星	★★★☆☆	56	18	22	12	20	30%	6800	20400	マハラギダイン(57)、護りの盾	–
魔力の宿る星	★★★★★	56	18	22	14	22	30%	8100	24300	マハラギダイン、護りの盾	神速の寄せ
お買い得な星	SPECIAL	56	18	22	12	20	50%	2060	–	マハラギダイン、護りの盾	神速の寄せ
魔と黄金を知る星	SPECIAL	58	20	24	12	21	50%	7830	–	マハラギダイン、護りの盾	火炎激化、魔力無効、神速の寄せ



魔獣[8] ケルベロス

ランク：アングラ ／ 出品条件：S 7TH DAY 19:00 ／ T LASTDAY開始時

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
手負いの魔犬	★☆☆☆☆	58	25	11	14	21	20%	5900	17700	マハラギ	勇者の精神
血に飢えた魔犬	★★★☆☆	58	25	11	17	21	30%	6500	19500	アギダイン	勇者の精神
野生燃えたぎる魔犬	★★★★★	58	25	13	19	21	30%	7800	23400	デスバウンド	勇者の精神、五分の活泉
お買い得な魔犬	SPECIAL	58	25	11	17	21	50%	1970	–	デスバウンド	勇者の精神、五分の活泉
タルタロスの魔犬	SPECIAL	60	27	12	17	23	50%	7650	–	千烈突き、デスバウンド	勇者の精神、貫通、五分の活泉



邪龍[7] クエレプレ

ランク：アングラ ／ 出品条件：S 7TH DAY 19:00 ／ T LASTDAY開始時

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
足りない供物のパン	★☆☆☆☆	58	18	23	15	18	20%	5200	15600	ブフダイン、マハブフダイン(59)	氷結反射(60)
求める供物のパン	★★★☆☆	58	18	23	15	18	30%	6500	19500	ブフダイン、マハブフダイン(59)	氷結反射(60)、氷結強化
意気を呼ぶ供物のパン	★★★★★	58	18	23	15	21	30%	7200	21600	ブフダイン、マハブフダイン	氷結反射、氷結激化
お買い得な供物のパン	SPECIAL	58	18	23	15	18	50%	1970	–	ブフダイン、マハブフダイン	氷結反射
至高の供物のパン	SPECIAL	61	18	27	17	18	50%	7650	–	ブフダイン、マハブフダイン	氷結反射、氷結激化、全門耐性



神獣[8] アイラーヴァタ

ランク：アングラ ／ 出品条件：S LAST DAY 10:30 ／ T LASTDAY開始時

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
老いた巨体の白象	★☆☆☆☆	60	20	14	30	10	20%	8300	24900	必中みね打ち	衝撃無効(61)、戦神の加護
誇らしき姿の白象	★★★☆☆	60	20	16	30	10	30%	9200	27600	ザンダイン	衝撃無効(61)、衝撃激化(62)
カイラーサの白象	★★★★★	60	20	20	30	10	30%	10700	32100	ザンダイン、ディアラハン	衝撃無効、衝撃激化、一分の活泉
お買い得な白象	SPECIAL	60	20	16	30	10	50%	2780	–	ザンダイン、ディアラハン	衝撃無効、衝撃激化、一分の活泉
乳海より出ずる白象	SPECIAL	63	21	17	32	12	50%	10260	–	ザンダイン、ディアラハン	衝撃無効、衝撃激化、三分の活泉



幻魔[11] ガネーシャ

ランク：アングラ ／ 出品条件：S LAST DAY 11:30 ／ T LASTDAY開始時

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
利益の薄き象頭	★☆☆☆☆	61	24	21	26	2	20%	6400	19200	裁きの雷火(62)	–
利益ある象頭	★★★☆☆	61	26	21	26	4	30%	8000	24000	裁きの雷火(62)	–
利益豊かな象頭	★★★★★	61	26	21	29	4	30%	8700	26100	裁きの雷火	衝撃吸収
お買い得な象頭	SPECIAL	61	26	21	26	4	50%	2400	–	裁きの雷火	衝撃吸収
歓喜の天たる象頭	SPECIAL	64	27	21	26	8	50%	9090	–	裁きの雷火、デスバウンド	氷結吸収、衝撃吸収、勇者の精神



霊鳥[10] スザク

ランク：アングラ ／ 出品条件：S LAST DAY 11:30 ／ T LASTDAY開始時

名前	評価	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
燃え尽き気味の朱雀	★☆☆☆☆	62	16	20	13	27	20%	8800	26400	アギダイン	火炎吸収(63)、火炎激化(64)
四聖獣・火の朱雀	★★★☆☆	62	16	20	15	27	30%	9800	29400	焦熱の狂宴	火炎吸収(63)、火炎激化(64)
熱く燃える朱雀	★★★★★	62	18	22	15	27	30%	11300	33900	焦熱の狂宴、リカーム	火炎吸収、火炎激化
お買い得な朱雀	SPECIAL	62	16	20	15	27	50%	2940	–	焦熱の狂宴、リカーム	火炎吸収、火炎激化
朱き火のゆらめく朱雀	SPECIAL	65	16	23	18	27	50%	10890	–	焦熱の狂宴、アギダイン	火炎吸収、火炎激化

堕天使[11] ムールムール

ランク：アングラ　出品条件：S LAST DAY 12:00　T LASTDAY開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
くすんだ緑鎧	★☆☆☆☆	64	24	23	16	14	20%	7800	23400	死神の点呼、テトラカーン(65)	–
気品ある緑鎧	★★★☆☆	64	24	23	16	17	30%	8700	26100	死神の点呼、テトラカーン(65)	–
曇りなき光沢の緑鎧	★★★★★	64	24	23	19	17	30%	9400	28200	死神の点呼、テトラカーン、マハジオダイン	魔力無効
お買い得な緑鎧	SPECIAL	64	24	23	16	17	50%	2610	–	死神の点呼、テトラカーン、マハジオダイン	魔力無効
まばゆき公爵の緑鎧	SPECIAL	67	24	23	18	21	50%	9900	–	マカラカーン、テトラカーン、八相発破	神速の寄せ、魔力無効

妖獣[10] ベヒモス

ランク：アングラ　出品条件：S LAST DAY 12:00　T LASTDAY開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
食あたりの河馬	★☆☆☆☆	65	33	10	29	6	20%	6400	19200	暴れまくり	戦神の加護
食欲旺盛の河馬	★★★☆☆	65	33	10	29	9	30%	8000	24000	デスバウンド	攻撃全体化(66)
無心に食らう河馬	★★★★★	65	34	12	29	9	30%	8800	26400	デスバウンド、渾身の一撃	攻撃全体化
お買い得な暴食の河馬	SPECIAL	65	33	10	29	9	50%	2410	–	デスバウンド、渾身の一撃	攻撃全体化
骨も残さぬ暴食の河馬	SPECIAL	68	36	10	29	12	50%	9360	–	デスバウンド、貫通の一撃、渾身の一撃	攻撃全体化、二身の残影

龍王[8] ヤマタノオロチ

ランク：アングラ　出品条件：S LAST DAY 12:00　T LASTDAY開始時

名称	ランク	Lv	力	魔	体	速	確率	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
酔いどれの大蛇	★☆☆☆☆	66	27	13	26	13	20%	9800	29400	なぎ払い	火炎吸収、超反撃(67)
そびえる巨体の大蛇	★★★☆☆	66	30	13	26	13	30%	10900	32700	八相発破	火炎吸収、超反撃(67)
牙むく畏怖の大蛇	★★★★★	66	30	15	26	15	30%	11800	35400	八相発破	火炎吸収、超反撃
お買い得な大蛇	SPECIAL	66	30	13	26	13	50%	3280	–	八相発破	火炎吸収、超反撃
八岐に荒れ狂う大蛇	SPECIAL	69	32	13	26	17	50%	12150	–	八相発破、千烈突き	氷結吸収、超反撃、会心激化

縁イベントリスト

各キャラクターのエピソードを追う「縁イベント」の全出現条件を掲載している。このページをチェックし、各キャラクターの魅力をより深く掘り下げてほしい。

各キャラクターの内面に迫る

縁イベントには、特定のイベントを発生させることでつぎのイベントが出現するようになっているものが多い。なかには出現している期間が長いものもあるが、発生させるのが遅れると、つぎのイベントの出現期間を過ぎる場合もある。この場合、つぎの縁イベントが見られなくなるので注意。追いかけるキャラクターを何人かに絞って、重点的にイベントを発生させていこう。

デビオクデータの見方

①イチ

②イベントNo.	③イベント名	④開始	終了	⑤必要イベント	⑥備考
[緑S01-01]	両手いっぱいの祝福	1ST DAY18:30	2ND DAY10:00	–	–
[緑S01-02]	お調子者	1ST DAY19:30	1ST DAY20:30	[必S1-09]	–

❶キャラクター名
縁イベントの対象キャラクター

❷イベントNo.
本書が独自につけたイベントの番号

❸イベント名
イベントの名称

❹開始時間／終了時間
イベントが出現する時間と、消滅する時間。基本的にこのあいだなら、いつでもイベントを発生させられる

❺必要イベント
イベントを出現させるために必要な、開始／終了時間以外の条件。ここに表記してあるイベントをクリアすることでイベントが出現する

❻備考
イベントに関する追記事項。開始／終了時間のあいだにイベントが一時消滅する場合、及び終了時間を待たずにイベントが消滅する場合も、その条件をここに記載している

セプテントリオン編

ダイチ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S01-01]	両手いっぱいの祝福	1ST DAY18:30	2ND DAY10:00	–	–
[縁S01-02]	お調子者	1ST DAY19:30	1ST DAY20:30	[必S1-09]	–
[縁S01-03]	浪速の商人	2ND DAY11:30	2ND DAY19:30	–	[必S2-12]～[必S2-13]まで一時消滅、[必S2-15]後消滅
[縁S01-04]	大阪の女	2ND DAY12:00	2ND DAY19:30	[縁S01-03]	[必S2-12]～[必S2-13]まで一時消滅、[必S2-15]後消滅
[縁S01-05]	ダイチの疲弊	3RD DAY13:00	5TH DAY16:00	[必S3-06]か[必S3-07]	4TH DAY開始時～[必S4-06]まで一時消滅。[必S4-13]～[必S4-14]か[必S4-15]まで一時消滅。[必S5-17]後消滅
[縁S01-06]	仕事の依頼	4TH DAY07:30	4TH DAY08:00	[必S4-01]、[縁S01-05]	–
[縁S01-07]	逃亡者ダイチ	4TH DAY09:30	4TH DAY11:00	[必S4-02]	[必S4-05]後消滅

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S01-08]	ダイチの困惑	5TH DAY13:30	6TH DAY21:30	[必S5-13]、[縁S01-05]	—
[縁S01-09]	他力本願	5TH DAY16:00	6TH DAY21:30	[必S5-17]	[縁S01-05]を見ていると出現しない
[縁S01-10]	ダイチの奮起	6TH DAY08:00	6TH DAY21:30	[縁S01-08]	—
[縁S01-11]	責任感の芽生え	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S01-10]	ダイチが仲間にいる場合のみ出現
[縁S01-12]	ダイチの奮闘？	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S01-11]	ダイチ、ヒナコが仲間にいる場合のみ出現
[縁S01-13]	渋谷の惨状	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	—	ダイチが仲間にいる場合、[縁S01-10]を見ていないか、ヒナコを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはダイチ説得後、ダイチが仲間にならなかった場合に出現
[縁S01-14]	ダイチの思い出	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S01-13]	—

イオ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S02-01]	イオとニカイア	1ST DAY18:30	2ND DAY20:30	—	[必S2-05]～[必S2-15]まで一時消滅
[縁S02-02]	渋谷901の崩壊	1ST DAY19:30	2ND DAY20:30	[必S1-09]、[縁S02-01]	[必S2-05]～[必S2-15]まで一時消滅
[縁S02-03]	浪速のナンパ師	2ND DAY11:30	2ND DAY19:00	—	[必S2-12]～[必S2-13]まで一時消滅、[必S2-15]後消滅
[縁S02-04]	浪速のおばちゃん	2ND DAY17:30	2ND DAY19:00	[必S2-13]、[縁S02-03]	[必S2-15]後消滅
[縁S02-05]	訃報の後に	3RD DAY09:00	6TH DAY12:30	—	4TH DAY開始時～[必S4-06]まで一時消滅、[必S4-13] ～[必S4-14] か[必S4-15]まで一時消滅、5TH DAY開始時～[必S5-01]まで一時消滅。[必S6-15]後消滅
[縁S02-06]	年下の女の子	3RD DAY10:30	3RD DAY19:30	[必S3-02]、[必S3-03]、[縁S02-05]	[必S3-12]後消滅
[縁S02-07]	仕事の依頼	4TH DAY07:30	4TH DAY15:00	[必S4-01]、[縁S02-05]	08:00 ～[必S4-06]まで一時消滅、[必S4-13]後消滅
[縁S02-08]	秘蜜の苑その後	4TH DAY09:30	4TH DAY11:00	[必S4-03]	[必S4-05]後消滅
[縁S02-09]	イオの探し物	5TH DAY07:00	6TH DAY12:30	[必S5-01]、[縁S02-05]	[必S6-15]後消滅
[縁S02-10]	イオの悩み	5TH DAY07:30	6TH DAY22:00	[縁S02-09]	[必S6-15] から19:00まで一時消滅、[必S6-21]後消滅
[縁S02-11]	イオと男の子	6TH DAY19:00	7TH DAY23:00	[縁S02-10]	イオが仲間にいる場合のみ出現
[縁S02-12]	自分の意見	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S02-11]	イオが仲間にいる場合のみ出現
[縁S02-13]	はじめての仲裁	7TH DAY09:00	7TH DAY23:00	[縁S02-12]	イオとアイリとヒナコが仲間にいる場合のみ出現
[縁S02-14]	池袋の惨状	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	—	イオが仲間にいる場合、[縁S02-10]を見ていないか、ヒナコとアイリを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはイオ説得後、イオが仲間にならなかった場合に出現
[縁S02-15]	イオの思い出	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S02-14]	—

ジョー

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S03-01]	遅刻魔ジョー	1ST DAY18:30	2ND DAY20:30	—	[必S2-05]～[必S2-15]まで一時消滅
[縁S03-02]	探し物	2ND DAY07:30	2ND DAY20:30	[縁S03-01]	[必S2-05]～[必S2-15]まで一時消滅
[縁S03-03]	新世界の思い出	2ND DAY11:30	2ND DAY19:00	—	[必S2-12]～[必S2-13]まで一時消滅、[必S2-15]後消滅
[縁S03-04]	空腹のジョー	2ND DAY12:00	2ND DAY19:00	[縁S03-03]	[必S2-12]～[必S2-13]まで一時消滅、[必S2-15]後消滅
[縁S03-05]	ジョーの彼女	3RD DAY09:00	3RD DAY19:30	—	[必S3-12]後消滅
[縁S03-06]	彼女の容態	3RD DAY09:30	3RD DAY19:30	[縁S03-05]	[必S3-12]後消滅
[縁S03-07]	ジョーの相談	3RD DAY20:30	5TH DAY23:00	—	4TH DAY開始時～[必S4-14]まで一時消滅
[縁S03-08]	逃亡者ジョー	4TH DAY09:30	4TH DAY11:00	[必S4-02]	[必S4-05]後消滅
[縁S03-09]	男の決断	4TH DAY19:30	5TH DAY23:00	[必S4-16]、[縁S03-07]	—
[縁S03-10]	東京土産	5TH DAY06:30	6TH DAY22:00	[縁S03-09]	[必S6-21]後消滅
[縁S03-11]	彼女の依頼	6TH DAY07:00	6TH DAY22:00	[縁S03-10]	[必S6-21]後消滅

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S03-12]	哀しい遅刻	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S03-09]	ジョーが仲間にいる場合のみ出現
[縁S03-13]	最後の別れ	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S03-12]	ジョーが仲間にいる場合のみ出現
[縁S03-14]	内に秘めた想い	7TH DAY09:30	7TH DAY23:00	[縁S03-13]	ジョー、ダイチが仲間にいる場合のみ出現
[縁S03-15]	止まった日常	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	—	ジョーが仲間にいる場合、[縁S03-09]を見ていないか、ダイチを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはジョー説得後、ジョーが仲間にならなかった場合に出現
[縁S03-16]	ラッキーメン	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S03-15]	—

マコト

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S04-01]	公務員の役割	1ST DAY19:30	2ND DAY20:30	—	2ND DAY開始時～[必S2-01]まで一時消滅、09:30 ～[必S2-15]まで一時消滅
[縁S04-02]	大人の女性	1ST DAY19:30	2ND DAY09:30	[縁S02-01]	2ND DAY開始時～[必S2-01]まで一時消滅
[縁S04-03]	優先すべき任務	2ND DAY20:30	3RD DAY07:30	[縁S04-01]	—
[縁S04-04]	マコトの動揺	3RD DAY13:30	6TH DAY21:30	[必S3-08]	4TH DAY開始時～[必S4-13]まで一時消滅、5TH DAY開始時～[必S5-20]まで一時消滅、[縁S04-06]後消滅
[縁S04-05]	逃亡者の末路	4TH DAY09:30	4TH DAY10:30	[必S4-02]	—
[縁S04-06]	マコトの釈明	4TH DAY15:30	5TH DAY19:00	[必S4-13]	5TH DAY開始時～[必S5-09]まで一時消滅。[必S5-20]後消滅
[縁S04-07]	ジプスの在り方	5TH DAY06:30	5TH DAY19:00	[必S5-09]、[縁S04-06]	[必S5-20]後消滅
[縁S04-08]	札幌の真意	5TH DAY19:30	6TH DAY21:30	[縁S04-04]か[縁S04-06]、[必S5-20]	[縁S04-07]後消滅
[縁S04-09]	マコトの決意	5TH DAY19:30	6TH DAY21:30	[縁S04-07]か[縁S04-08]、[必S5-20]	—
[縁S04-10]	信じるべき道	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S04-09]	マコトが仲間にいる場合のみ出現
[縁S04-11]	奔走するマコト	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S04-10]	マコトが仲間にいる場合のみ出現
[縁S04-12]	永田町の惨状	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	—	マコトが仲間にいる場合、[縁S04-09]を見ていないと出現。またはマコト説得後、マコトが仲間にならなかった場合に出現
[縁S04-13]	マコトの思い出	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S04-12]	—

ヤマト

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S05-01]	ジプスの局長	2ND DAY08:30	2ND DAY09:30	[必S2-03]	—
[縁S05-02]	一般人の価値	2ND DAY15:30	3RD DAY19:30	[必S2-12]	[必S2-15]～[縁S05-03]まで一時消滅、[必S3-12]後消滅
[縁S05-03]	名古屋支局の失態	3RD DAY13:30	3RD DAY19:30	[必S3-08]	[必S3-12]後消滅
[縁S05-04]	局長の失望	4TH DAY15:30	6TH DAY22:00	[必S4-13]	[必S6-21]後消滅
[縁S05-05]	局長の疑問	4TH DAY19:30	6TH DAY22:00	[必S4-16]、[縁S05-04]	[必S6-21]後消滅
[縁S05-06]	局長の確信	5TH DAY11:00	6TH DAY21:30	[縁S05-05]、[必S5-09]	—
[縁S05-07]	局長の誘い	5TH DAY19:30	6TH DAY22:00	[縁S05-06]、[必S5-20]	[必S6-21]後消滅
[縁S05-08]	局長の理想	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	—	大阪ルートのみ出現
[縁S05-09]	局長の心意気	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S05-08]	大阪ルートのみ出現
[縁S05-10]	ジプスの崩壊	7TH DAY13:00	7TH DAY23:00	—	ヤマトが仲間にいる場合、[縁S05-08]を見ていないと出現。またはヤマト説得後、ヤマトが仲間にならなかった場合に出現
[縁S05-11]	戎橋の惨状	7TH DAY13:30	7TH DAY23:00	[縁S05-10]	

ヒナコ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S06-01]	大阪人の心意気	2ND DAY14:00	2ND DAY19:00	[必S2-08]	[必S2-15]後消滅
[縁S06-02]	大阪奔走	2ND DAY17:30	2ND DAY19:30	[縁S06-01]、[必S2-13]	[必S2-15]後消滅

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S06-03]	ゴキゲンなヒナコ	4TH DAY09:30	4TH DAY11:00	[必S4-03]	[必S4-05]後消滅
[縁S06-04]	ダンスの練習	4TH DAY12:00	5TH DAY09:30	[必S4-06]	[必S4-13]～[必S4-14]か[必S4-15]まで一時消滅
[縁S06-05]	ダンスの意味	4TH DAY17:00	4TH DAY23:00	[必S4-14]か[必S4-15]、[縁S06-04]	―
[縁S06-06]	ダンスの価値	5TH DAY06:30	6TH DAY23:00	[縁S06-04]	[縁S06-05]を見ていると出現しない。09:30～[必S5-17]まで一時消滅。[必S6-21]後消滅
[縁S06-07]	よみがえる情熱	5TH DAY16:00	6TH DAY23:00	[縁S06-05]か[縁S06-06]、[必S5-17]	[必S6-21]後消滅
[縁S06-08]	ヒナコの自信	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S06-07]	ヒナコが仲間にいる場合のみ出現
[縁S06-09]	九条ダンス教室	7TH DAY09:00	7TH DAY23:00	[縁S06-08]	ヒナコ、アイリが仲間にいる場合のみ出現
[縁S06-10]	六本木の惨状	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S06-08]	ヒナコが仲間にいる場合、[縁S06-07]を見ていないか、アイリを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはヒナコ説得後、ヒナコが仲間にならなかった場合に出現
[縁S06-11]	ヒナコの本領発揮	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S06-10]	―

ケイタ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S07-01]	強い男	2ND DAY15:30	2ND DAY19:30	[必S2-12]	[必S2-15]～[必S4-06]まで一時消滅。[必S4-13]～[必S4-14]か[必S4-15]まで一時消滅。
[縁S07-02]	強者の論理	2ND DAY17:30	2ND DAY19:30	[縁S07-01]、[必S2-13]	[必S2-15]後消滅
[縁S07-03]	ケイタの来歴	4TH DAY09:30	4TH DAY23:00	[必S4-02]	[必S4-05]後消滅
[縁S07-04]	ケイタの家庭事情	4TH DAY12:00	4TH DAY23:00	[必S4-06]、[縁S07-01]	[必S4-13]～[必S4-14]か[必S4-15]まで一時消滅
[縁S07-05]	孤独の価値	5TH DAY06:30	6TH DAY23:00	―	ジュンゴ生存時のみ出現。[必S6-21]後消滅
[縁S07-06]	ケイタと謎の女性	5TH DAY06:30	6TH DAY23:00	―	ジュンゴ死亡時のみ出現。[必S6-21]後消滅
[縁S07-07]	戦う理由	5TH DAY07:00	5TH DAY23:00	[縁S07-05]	[必S6-21]後消滅
[縁S07-08]	弱い男	6TH DAY07:00	6TH DAY23:00	[縁S07-05]	ジュンゴ生存時のみ出現。[必S6-21]後消滅
[縁S07-09]	本当に強い男(仲間)	6TH DAY07:30	6TH DAY23:00	[縁S07-08]	ジュンゴ生存時のみ出現。[必S6-21]後消滅
[縁S07-10]	孤独の理由	6TH DAY07:00	6TH DAY23:00	[縁S07-06]	ジュンゴ死亡時のみ出現。[必S6-21]後消滅
[縁S07-11]	本当に強い男(父)	6TH DAY07:30	6TH DAY23:00	[縁S07-10]	ジュンゴ死亡時のみ出現。[必S6-21]後消滅
[縁S07-12]	新たなリングへ	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S07-09]	ケイタが仲間にいる場合のみ出現
[縁S07-13]	その後の二人	7TH DAY08:30	7TH DAY23:00	[縁S07-12]	ケイタ、ジュンゴが仲間にいる場合のみ出現
[縁S07-14]	新今宮の惨状	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	―	ケイタが仲間にいる場合、[縁S07-09]を見ていないか、ジュンゴを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはケイタ説得後、ケイタが仲間にならなかった場合に出現
[縁S07-15]	ケイタの胸中	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S07-11]	ジュンゴ死亡時で、ケイタが仲間にいる場合、[縁S07-09]を見ていない場合のみ出現。またはケイタ説得後、ケイタが仲間にならなかった場合に出現
[縁S07-16]	最強の男に	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S07-14]	―

アイリ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S08-01]	ひねくれアイリ	3RD DAY10:00	3RD DAY19:30	[必S3-02]、[必S3-03]	[必S3-12]後消滅
[縁S08-02]	アイリの夢	3RD DAY13:00	6TH DAY21:30	[縁S08-01]、[必S3-08]	[必S3-12]～[必S4-06]まで一時消滅。[必S4-13]～[必S4-14]か[必S4-15]まで一時消滅
[縁S08-03]	フキゲンなアイリ	4TH DAY09:30	4TH DAY11:00	[必S4-03]	[必S4-05]後消滅
[縁S08-04]	女子高生の憩い	4TH DAY12:00	4TH DAY23:00	[必S4-06]、[縁S08-02]	[必S4-13]～[必S4-14]か[必S4-15]まで一時消滅
[縁S08-05]	ひねくれた理由	5TH DAY06:30	6TH DAY21:30	[縁S08-02]	―

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S08-06]	アイリの女性批評	5TH DAY11:30	5TH DAY23:00	[必S5-10]	―
[縁S08-07]	思い出の地の危機	6TH DAY07:00	6TH DAY21:30	[縁S08-05]	―
[縁S08-08]	新たな夢を	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S08-07]	アイリが仲間になっている場合のみ出現
[縁S08-09]	さらに新たな夢を	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S08-08]	アイリ、オトメが仲間になっている場合のみ出現
[縁S08-10]	栄の惨状	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	―	アイリが仲間にいる場合、[縁S08-07]を見ていないか、オトメを説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはアイリ説得後、アイリが仲間にならなかった場合に出現
[縁S08-11]	アイリの疑問	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S08-10]	―

ジュンゴ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S09-01]	不思議な名古屋男	3RD DAY13:00	3RD DAY19:30	[必S3-06]	[必S3-12]後消滅
[縁S09-02]	ジュンゴの拾い物	3RD DAY14:00	3RD DAY19:30	[縁S09-01]、[必S3-08]	[必S3-12]後消滅
[縁S09-03]	ねむねむジュンゴ	4TH DAY09:30	4TH DAY11:00	[必S4-02]	[必S4-05]後消滅
[縁S09-04]	ジュンゴとネコ	4TH DAY12:00	6TH DAY21:30	[必S4-06]	[必S4-13]～[必S4-14]か[必S4-15]まで一時消滅
[縁S09-05]	ネコに名前を	4TH DAY19:30	6TH DAY22:00	[必S4-16]、[縁S09-04]	[必S6-21]後消滅
[縁S09-06]	●●にゴハンを	5TH DAY06:30	5TH DAY18:30	[縁S09-05]	[必S5-18]後消滅
[縁S09-07]	●●に芸を	5TH DAY07:00	5TH DAY16:00	[縁S09-06]	[必S5-17]後消滅
[縁S09-08]	●●を探して	5TH DAY16:00	6TH DAY22:00	[必S5-17]、[縁S09-05]	[必S6-21]後消滅
[縁S09-09]	●●に別れを	7TH DAY08:00	7TH DAY23:00	[縁S09-08]	ジュンゴが仲間にいる場合のみ出現
[縁S09-10]	ジュンゴの決意	7TH DAY08:30	7TH DAY23:00	[縁S09-09]	ジュンゴが仲間にいる場合のみ出現
[縁S09-11]	ペットの惨状	7TH DAY08:00	7TH DAY23:00	―	ジュンゴが仲間にいる場合、[縁S09-08]を見ていないと出現。またはジュンゴ説得後、ジュンゴが仲間にならなかった場合に出現
[縁S09-12]	最後の茶碗蒸し	7TH DAY08:30	7TH DAY23:00	[縁S09-11]	―

フミ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S10-01]	フミの研究	3RD DAY13:30	4TH DAY19:30	[必S3-08]	[必S3-12]～[必S4-13]まで一時消滅。[必S4-16]後消滅
[縁S10-02]	フミの健康	4TH DAY09:30	4TH DAY11:00	[必S4-03]	[必S4-05]後消滅
[縁S10-03]	フミの基礎実験	4TH DAY19:30	6TH DAY21:30	[必S4-16]	4TH DAY開始時～[必S5-02]まで一時消滅
[縁S10-04]	フミの応用実験	5TH DAY07:30	5TH DAY16:00	[縁S10-03]	[必S5-17]後消滅
[縁S10-05]	フミの最終実験	5TH DAY08:00	5TH DAY16:00	[縁S10-04]	[必S5-17]後消滅
[縁S10-06]	実験装置の入荷	5TH DAY16:00	6TH DAY21:30	[縁S10-03]、[必S5-17]	―
[縁S10-07]	フミの究極実験	5TH DAY16:30	6TH DAY21:30	[縁S10-06]	―
[縁S10-08]	研究の行方	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S10-07]	フミが仲間になっている場合のみ出現
[縁S10-09]	フミの実験再開？	7TH DAY08:30	7TH DAY23:00	[縁S10-08]	フミが仲間になっている場合のみ出現。ジュンゴの生死によって内容が変化
[縁S10-10]	研究の意味	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	―	フミが仲間にいる場合、[縁S10-07]を見ていないか、ジュンゴ生存時はジュンゴを、死亡時はダイチをそれぞれ説得後に仲間にできなかった場合のみ出現。またはフミ説得後、フミが仲間にならなかった場合に出現
[縁S10-11]	学究の徒	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S10-10]	―

オトメ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S11-01]	ジプスの医者	4TH DAY15:30	4TH DAY23:00	[必S4-13]	―
[縁S11-02]	オトメと女の子	5TH DAY06:30	5TH DAY23:00	―	5TH DAY14:00～[必S5-14]まで一時消滅
[縁S11-03]	続発する負傷者	5TH DAY07:00	5TH DAY23:00	[縁S11-02]	5TH DAY14:00～[必S5-14]まで一時消滅

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S11-04]	オトメの覚悟	5TH DAY15:00	5TH DAY23:00	[必S5-14]	–
[縁S11-05]	増加する負傷者	6TH DAY07:00	7TH DAY23:00	–	–
[縁S11-06]	母親の資格	6TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S11-05]	–
[縁S11-07]	母親としての自覚	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S11-06]	オトメが仲間にいる場合のみ出現
[縁S11-08]	名駅の様子	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S11-07]	オトメが仲間にいて、[縁S11-07]で「小春は任せろ」を選択した場合のみ出現。時間経過なし
[縁S11-09]	栄の様子	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S11-07]	オトメが仲間にいて、[縁S11-07]で「小春は任せろ」を選択した場合のみ出現。時間経過なし
[縁S11-10]	久屋大通の様子	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S11-07]	オトメが仲間にいて、[縁S11-07]で「小春は任せろ」を選択した場合のみ出現。時間経過なし
[縁S11-11]	オトメの決意	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S11-07]、[縁S11-10]	–

ロナウド

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S12-01]	正義のために	3RD DAY14:00	3RD DAY19:30	[必S3-10]	[必S3-12]後消滅
[縁S12-02]	スパイ疑惑の男	4TH DAY17:30	5TH DAY19:00	[必S4-14]	[必S5-20]後消滅
[縁S12-03]	ロナウドの活動	4TH DAY18:30	5TH DAY19:00	[必S4-15]	[必S5-20]後消滅
[縁S12-04]	暴徒の勝利	4TH DAY17:30	4TH DAY23:00	[縁S12-02]か[縁S12-03]	–
[縁S12-05]	暴徒の敗戦	5TH DAY06:30	5TH DAY19:00	[縁S12-02]か[縁S12-03]	–
[縁S12-06]	暴徒の壊滅	5TH DAY11:00	5TH DAY23:00	[必S5-09]	–
[縁S12-07]	ロナウドの正義	5TH DAY20:00	6TH DAY21:30	[縁S12-06]	–
[縁S12-08]	取り戻した正義	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	[縁S12-07]	名古屋ルートのみ出現
[縁S12-09]	正義の在るべき道	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S12-08]	名古屋ルートのみ出現
[縁S12-10]	大須の惨状	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	–	ロナウドが仲間にいる場合、[縁S12-07]を見ていないと出現。またはロナウド説得後、ロナウドが仲間にならなかった場合に出現
[縁S12-11]	人々のために	7TH DAY07:30	7TH DAY23:00	[縁S12-10]	–

アルコル

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S13-01]	この醜い世界で	4TH DAY15:30	4TH DAY23:00	[必S4-13]	–
[縁S13-02]	君の存在意義は	5TH DAY06:30	5TH DAY23:00	–	–
[縁S13-03]	選択の日に	6TH DAY08:30	6TH DAY22:00	[必S6-21]	–
[縁S13-04]	疑問の答え	7TH DAY07:00	7TH DAY23:00	–	–
[縁S13-05]	光の差す方へ	7TH DAY09:00	7TH DAY23:00	[必S7A-06]、[縁S13-04]	–
[縁S13-06]	真の自由を	7TH DAY09:30	7TH DAY23:00	[縁S13-05]	–

デラデカ

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁S14-01]	謎の男と警察官	3RD DAY09:00	4TH DAY17:00	–	4TH DAY開始時～[必S4-06]まで一時消滅
[縁S14-02]	謎の男と被災者	4TH DAY15:30	4TH DAY23:00	[必S4-13]、[縁S14-01]	–
[縁S14-03]	謎の男と親子	5TH DAY06:30	6TH DAY16:30	[縁S14-02]	–
[縁S14-04]	謎の男の正体	5TH DAY07:00	6TH DAY16:30	[縁S14-03]	–
[縁S14-05]	デラデカの思案	5TH DAY07:30	6TH DAY16:30	[縁S14-04]	–
[縁S14-06]	デラデカとの約束	6TH DAY17:00	6TH DAY18:00	[縁S14-05]	バトル解説はP176

DATA データ 縁イベントリスト

トリアングルム編

ダイチ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T01-01]	自信	TUESDAY14:30	TUESDAY23:00	–	–
[縁T01-02]	移り気なダイチ	TUESDAY20:00	TUESDAY23:00	[必T1-11]、[縁T01-01]	–
[縁T01-03]	ダイチの責任感	WEDNESDAY07:00	WEDNESDAY20:30	–	[必T2-16]後消滅
[縁T01-04]	因縁の戦い	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY20:30	–	[必T2-16]後消滅
[縁T01-05]	間が悪い男	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T01-06]	なすべき事	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T01-07]	積んできたもの	THURSDAY17:00	FRIDAY22:30	[必T3-09]	–
[縁T01-08]	平均的青少年	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T01-07]	–

イオ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T02-01]	二重の記憶	TUESDAY14:30	TUESDAY23:00	–	–
[縁T02-02]	局長の眼差	TUESDAY20:00	TUESDAY23:00	[必T1-11]、[縁T02-01]	–
[縁T02-03]	ガールズトーク	WEDNESDAY07:00	WEDNESDAY20:30	–	[必T2-16]後消滅
[縁T02-04]	遺された想い	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY20:30	[必T2-06]、[縁T02-03]	[必T2-16]後消滅
[縁T02-05]	分かり合うために	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T02-06]	イオの癒し	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T02-07]	答え	THURSDAY17:00	FRIDAY11:30	[必T3-09]	–
[縁T02-08]	差し伸べる想い	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-04]、[縁T02-07]	–
[縁T02-09]	これからも	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-04]	[縁T02-07]を発生させると出現しない

ジョー

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T03-01]	ジョー、平常運転	WEDNESDAY08:00	WEDNESDAY20:30	[必T2-02]	[必T2-16]後消滅
[縁T03-02]	彼女持ちの余裕	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY20:30	[必T2-06]、[縁T03-01]	[必T2-16]後消滅
[縁T03-03]	完成された適当	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T03-04]	両手いっぱいの祝福	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T03-05]	想いの真贋	THURSDAY17:00	FRIDAY22:30	[必T3-09]	–
[縁T03-06]	優しい慈悲	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T03-05]	–

マコト

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T04-01]	マコトの充足	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY18:30	[必T2-06]	–
[縁T04-02]	選んだ道	THURSDAY06:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T04-03]	不器用なマコト	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	[縁T04-02]	–
[縁T04-04]	正しさの在り処	THURSDAY17:00	FRIDAY11:30	[必T3-09]	–
[縁T04-05]	ジプス局員追真琴	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T04-04]	–
[縁T04-06]	マコトの責務	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]	[縁T04-04]を発生させると出現しない

ヤマト

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T05-01]	おかえりヤマト	THURSDAY17:00	FRIDAY11:30	[必T3-09]	–
[縁T05-02]	ヤマトへの感謝	THURSDAY19:30	FRIDAY22:30	[必T3-14]	–
[縁T05-03]	意地っ張りな2人	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T05-02]	–
[縁T05-04]	自分の足で…	FRIDAY13:00	FRIDAY22:30	[必T4-05]	[縁T05-02]を発生させると出現しない

DATA データ 縁イベントリスト

ヒナコ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T06-01]	アイドルとして	TUESDAY18:00	TUESDAY23:00	[必T1-09]	–
[縁T06-02]	ダンスが救うもの	TUESDAY19:30	TUESDAY23:00	[必T1-10]、[縁T06-01]	–
[縁T06-03]	アイドルな日々	WEDNESDAY07:00	WEDNESDAY20:30	–	[必T2-16]後消滅
[縁T06-04]	ムードメーカー	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY20:30	[必T2-06]、[縁T06-03]	[必T2-16]後消滅
[縁T06-05]	ウチにできる事	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T06-06]	失わないために	THURSDAY11:30	THURSDAY20:00	–	–
[縁T06-07]	踊り子の悩み	THURSDAY17:00	FRIDAY22:30	[必T3-09]	–

ケイタ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T07-01]	どつき潰すぞ	WEDNESDAY10:00	WEDNESDAY20:30	[必T2-05]	[必T2-16]後消滅
[縁T07-02]	それぞれの強さ	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY20:30	[必T2-06]、[縁T07-01]	[必T2-16]後消滅
[縁T07-03]	元狼VS元刑事	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T07-04]	力ではない強さ	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T07-05]	心の強さ	THURSDAY17:00	FRIDAY22:30	[必T3-09]	–
[縁T07-06]	強さの継承	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T07-05]	–

アイリ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T08-01]	アイドル道	TUESDAY18:00	TUESDAY23:00	[必T1-09]	–
[縁T08-02]	怒りを力に	TUESDAY19:30	TUESDAY23:00	[必T1-10]、[縁T08-01]	–
[縁T08-03]	壊れたキーボード	WEDNESDAY07:00	WEDNESDAY20:30	–	[必T2-16]後消滅
[縁T08-04]	生きる理由	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY20:30	[必T2-06]、[縁T08-03]	[必T2-16]後消滅
[縁T08-05]	見てはならぬもの	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T08-06]	尊敬する人	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T08-07]	贈る音色	THURSDAY17:00	FRIDAY22:30	[必T3-09]	–
[縁T08-08]	アイドルの心意気	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-04]、[縁T08-07]	–

ジュンゴ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T09-01]	再会の茶碗蒸し	WEDNESDAY08:00	WEDNESDAY20:30	[必T2-03]	[必T2-16]後消滅
[縁T09-02]	癒しの茶碗蒸し	WEDNESDAY12:30	WEDNESDAY20:30	[必T2-06]、[縁T09-01]	[必T2-16]後消滅
[縁T09-03]	新たなる茶碗蒸し	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T09-04]	笑顔の茶碗蒸し	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T09-05]	幸せの茶碗蒸し	THURSDAY17:00	FRIDAY22:30	[必T3-09]	–
[縁T09-06]	繋ぐ茶碗蒸し	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T09-05]	–

フミ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T10-01]	継承のメカニズム	WEDNESDAY15:00	WEDNESDAY20:30	[必T2-12]	[必T2-16]後消滅
[縁T10-02]	フミの興味	THURSDAY06:30	THURSDAY11:00	–	–
[縁T10-03]	記憶の保存	THURSDAY11:30	FRIDAY11:30	–	–
[縁T10-04]	記憶の再現	THURSDAY12:00	FRIDAY11:30	[縁T10-03]	–
[縁T10-05]	データ化不可能	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T10-04]	–
[縁T10-06]	健康診断マシーン	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]	[縁T10-04]を発生させると出現しない

オトメ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T11-01]	オトメの幸せ	WEDNESDAY13:00	WEDNESDAY18:30	[必T2-07]	–

イベントNo.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T11-02]	その後の調子	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T11-03]	パワーバランス	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T11-04]	帰るべき世界	THURSDAY17:00	FRIDAY11:30	[必T3-09]	–
[縁T11-05]	オトメを護るもの	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]	–

ロナウド

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T12-01]	ロナウドのケジメ	WEDNESDAY23:00	THURSDAY11:00	[必T2-18]	–
[縁T12-02]	刻まれた経験	THURSDAY11:30	THURSDAY23:00	–	–
[縁T12-03]	冴えないやり方	THURSDAY17:00	FRIDAY11:30	[必T3-09]	–
[縁T12-04]	犠牲者0	FRIDAY13:00	FRIDAY22:30	[必T4-05]、[縁T12-03]	–
[縁T12-05]	始まりの一歩	FRIDAY13:00	FRIDAY22:30	[必T4-05]	[縁T12-03]を発生させると出現しない

アルコル

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T13-01]	この歪な世界で	FRIDAY13:00	FRIDAY22:30	[必T4-05]	–
[縁T13-02]	新たなる憂い	FRIDAY13:30	FRIDAY22:30	[縁T13-01]	–
[縁T13-03]	今の私と今の君	FRIDAY14:00	FRIDAY22:30	[縁T13-02]	–

ミヤコ

No.	イベント名	開始	終了	必要イベント	備考
[縁T14-01]	冷たい局長	TUESDAY20:00	TUESDAY23:00	[必T1-11]	–
[縁T14-02]	想いの理由	FRIDAY12:30	FRIDAY22:30	[必T4-05]	–
[縁T14-03]	行為の是非	FRIDAY13:00	FRIDAY22:30	[縁T14-02]	–
[縁T14-04]	震える心	FRIDAY13:30	FRIDAY22:30	[縁T14-03]	–

親密度変化イベントリスト

主人公と各キャラクターの間にある、目に見えないパラメータが親密度。ここでは親密度が上昇するすべての条件を紹介する。

イベントによる親密度の変化

親密度は、各イベントでの行動や、選んだ選択肢によって変化する。この親密度が一定値を越えるとそのイベント後に縁ステージがランクアップする仕組みだ。親密度と縁ステージの関係は下の表のとおり。全体的な傾向として、仲間になるのが遅いキャラクターほど少ない親密度で縁ステージがランクアップする。ただしセプテントリオン編のアルコルだけはステージ4から5にするのが非常に困難なので、選択肢などで確実に親密度を上げておくように注意しよう。なお、セプテントリオン編の7TH DAYでは一度敵対したキャラクターを説得することができるが、ここで仲間にできるかどうかには縁ステージが関わっている。大阪ルートでは絶対に仲間にできないロナウドなどの特殊な例を除いて、仲間にできる可能性があるのは縁ステージが4以上のキャラクターのみだ。

キャラクターごとの親密度と縁ステージの関係

ステージ		ダイチ	イオ	ジョー	マコト	ヤマト	ヒナコ	ケイタ	アイリ	ジュンゴ	フミ	オトメ	ロナウド	アルコル	ミヤコ
セプテントリオン編	1	1	15	12	11	24	15	21	22	22	22	10	11	20	-
	2	52	102	76	60	49	33	41	38	49	34	22	29	29	-
	3	72	134	99	92	63	47	54	70	60	53	46	56	40	-
	4	99	199	119	110	86	76	98	114	82	91	79	81	53	-
	5	127	213	145	129	118	109	118	136	111	119	111	110	115	-
トリアングルム編	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	2	12	12	9	11	14	17	9	16	9	11	11	9	22	37
	3	36	35	40	27	36	38	19	43	32	33	28	22	43	59
	4	56	94	63	46	64	58	41	85	55	53	47	41	64	81
	5	92	124	95	79	97	88	74	116	86	86	79	76	96	114

表の見方

❶ST DAY(→P056)

イベントNo. ❷	親密度が変動する行動、またはメッセージ ❸	選択肢 ❹	親密度変化 ❺
1ST DAY 開始時	「あ～、渋谷付きあってよ！　気になる店あるんだわ～♪」	「良いよ」	ダイチ+1
		「お断りだ」	–
		「どうしようかな」	–

❶日付／キャラクター名
必須イベント、任意イベントはそのイベントが発生する日付、縁イベントは対象キャラクターを表記している

❷イベントNo.
本書が独自につけたイベントの番号。P056からのイベント一覧に対応している

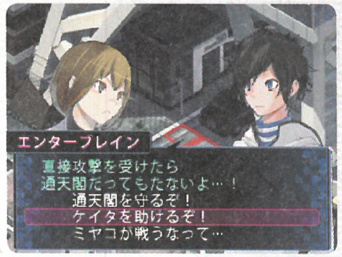
❸親密度が変動する行動、またはメッセージ
イベント内における行動、または選択肢を選ぶ際に表示されるメッセージ

❹選択肢
❸のメッセージに対応し、出現する選択肢

❺親密度変化
行動内容、または選択した選択肢により親密度が変化するキャラクターと、親密度の変化量

親密度が変化する必須・任意イベント

ここでは、親密度が変化する必須イベントと任意イベントを、イベントが出現する日別に分けて紹介している。必須イベントは、個々のイベントで獲得できる親密度は多くないものの、基本的にゲームを進めるにあたって必ず見ることになるイベントなので、確実に親密度を高めることができる貴重なチャンス。効率よく縁ステージを高めていくためには、ここで親密度を上げておくことが重要だ。なお、任意イベントは見なくてもストーリーが進行するうえ、親密度の増加量も必須イベントと同様に多くはない。親密度を重視するなら、縁イベントを優先して発生させたほうが効率はいい。



必須イベントや任意イベントのなかには、複数のキャラクターの親密度を同時に上げられるものもある。

セプテントリオン編

1ST DAY(→P056)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
1ST DAY 開始時	「時間あるなら、渋谷つきあってよ！ 気になる店あるんだわ～♪」	「いいよ」	ダイチ+1
		「忙しい」	–
		「どうしようかな」	–
【必S1-01】	「いいなぁ、あーゆーの。憧れるよなぁ…。」	「そうかな？」	–
		「かわいいね」	イオ+1
		「それよりゲームの話を」	–
	「…良かった、ありがとう。」	「まだ何か？」	–
		「問題文なら後でもらえる」	イオ+1
		「それではさようなら」	–
	「あとコイツが、俺と同じクラスの…。」	「主人公です」	イオ+1
		「知ってるよね」	イオ+1
		「それは言えない」	–
【必S1-03】	「あ…、えっと…。」	「何？」	イオ+1
		「トイレ？」	–
【必S1-05】	「あ…主人公くん！　良かった…大丈夫！？」	「ケガは？」	イオ+1
		「大丈夫だ」	–
【必S1-06】	「『仲魔』になってて、私たちと一緒に、戦ってくれる？ …って事かな。」	「そうだ」	イオ+1
		「どうだろう？」	–
【必S1-07】	「いっ…主人公、アイツら今何て言った！？」	「独房ね」	ダイチ+1
		「監禁だ」	ダイチ+1
		「聞いてませんでした」	–
	「え…あの…ちょっと待って。何があったの？」	「それは秘密です」	–
		「監禁される」	ダイチ+1
		「独房ご招待だ」	ダイチ+1
	「お…あ、ああ、もちろん！　そこは当たり前っしょ。なぁ！？」	「当然」	イオ+1
		「仕方ない」	–
【必S1-08】	「あ～ららら。いや、心外だなぁ…。 役に立つ情報あげるから、な？」	「要らん」	–
		「情報？」	ジョー+1
	「ふふふ～♪渡れるんだよね、歩道があるから。 正に夢の架け橋レインボー。」	「サッサと行こう」	–
		「れいんぼー♪」	ジョー+1
	「う～～～ん…まぁ、どうせ今考えたトコで、分かんないよなぁ、 そんなの…。」	「まったくだ」	ダイチ+1
		「気が合うな」	ダイチ+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S1-09]	「……。」	「早く歩け」	―
		「大丈夫？」	イオ+2
		「おんぶする？」	イオ+1
	「あ、ううん…いいの。ごめんなさい。大丈夫…。」	「無理するな」	イオ+2
		「頑張れ」	イオ+1
		「おんぶする？」	イオ+1
[任S1-01]	イベント開始時	―	マコト+1
[任S1-03]	イベント開始時	―	ジョー+1

2ND DAY（→P068）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S2-01]	イベント開始時	―	ダイチ+10
	「深刻な顔でたたずむダイチを見つけた…。」	「どうした？」	ダイチ+1
		「寝てんの？」	―
	「…だからさ、ここはそのうち会えるよなって、そういう流れだろ!?」	「そうだな」	ダイチ+1
		「逆ギレか」	―
[必S2-02]	イベント開始時	―	マコト+10
	「……！　主人公、コイツらを逃がすなっ！」	「何で？」	―
		「了解！」	マコト+2
	「…主人公、すまなかった。また助けられた。」	「大した事ない」	マコト+1
		「とても疲れた」	―
		「色々大変だな」	マコト+1
[必S2-03]	「さて…では話を始めよう。」	「いつでもどうぞ」	ヤマト+1
		「ボーッとする」	―
[必S2-04]	イベント開始時	―	イオ+10
	「大阪…行かなきゃ。ちゃんと…何が起きてるか知りたいよ。」	「頑張ろう」	イオ+2
		「度胸あるな」	―
[必S2-05]	「…そうかも知んないけど、ジョーさんが言うと妙に不安になるわ…。」	「全くだ」	―
		「そうでもない」	ジョー+1
	「フ…よく来たな。自ら行動する事を選んだか。」	「強いんだね」	―
		「待たせたな」	ヤマト+1
	「あ、でも…見つかるかな？　大阪、知らねーし…。」	「見付けるよ」	ジョー+1
		「分からない」	―
[必S2-06]	攻撃する前に「説得」する（1回のみ）	―	フミ+2
[必S2-08]	「う〜ん…。これじゃあ死に顔動画の場所、全然分かんねーよぉ…。」	「疲れたな」	―
		「頑張って探そう」	ケイタ+2
	「あ、ご、ごめんな…、…きゃっ！」	「大丈夫？」	イオ+2
		「何だありゃ」	―
	「ウチ、九条緋那子（クジョウ　ヒナコ）!この人ら逃がすから手伝って！」	「任せろ」	ヒナコ+1
		「仕方ない」	―
	「は？　黄色い制服…？」	「ジプスだろ」	ヒナコ+1
		「自衛隊かな」	―
	「いやぁ…その。どうなんだろう、主人公…。」	「いいじゃん」	ヒナコ+1
		「怒られる」	―
[必S2-09]	「あの…。」	「何？」	イオ+1
		「早く言って」	―
	「ティモールは関係ないっ！　…でも、さすが新田さん！いい案かもしんないよ、な？」	「気づいてた」	イオ+1
		「素晴らしい」	ダイチ+1
[必S2-10]	イベント開始時	―	ケイタ+20

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S2-10]	「よぉ、東京モン。何や、その女？」	「仲間だ」	ケイタ+1
		「入部希望です」	―
		「ケイタのファン」	―
	「あ…階段…！」	「どうした？」	イオ+1
		「早く言って」	―
	「いいい行こう、主人公！　…じゃないと、アイツ死んじゃう！」	「仕方ない」	―
		「助けるぞ！」	ケイタ+2
	「この動画は…。俺は死ぬはずやったって事か？」	「そうだ」	ケイタ+1
		「感謝しろ」	―
[必S2-12]	「さて…大阪の状況は見たな。どう思った？」	「悪魔だらけだ」	―
		「予想もつかない」	ヤマト+2
		「地震ではない」	―
[必S2-13]	「…戻ったか。仲間の様子は？」	「動揺してる／知らない」	―
		「大丈夫」	ヤマト+1
		「任せとけ」	ヤマト+1
	「主人公くん…指揮を任せる。南のメラクを撃退しろ。」	「了解だ」	ヤマト+2
		「ええ!?」	―
	「まぁ、こんなモンやな。しかし何やったんやアイツ…。」（ケイタ生存時のみ）	「悪魔じゃないな」	ケイタ+1
		「メラクでしょ？」	―
	「はぁ、助かった…。ホント何なんだよ、アレ？」（ケイタ死亡時のみ）	「悪魔じゃないな」	ダイチ+1
		「メラクでしょ？」	―
[必S2-15]	「ケイタはおもむろに何かを差し出した…。」	「これは？」	ケイタ+1
		「土産？」	ケイタ+1
		「面妖な」	―
	「つーかさ、物資の運搬ならあんま戦ったりしなそうじゃん？俺、トラックとか運転できるし！」	「それでか」	―
		「頼んだぞ」	ダイチ+1
[任S2-01]	イベント開始時	―	イオ+10
[任S2-02]	イベント開始時	―	ジョー+10
[任S2-03]	イベント開始時	―	ダイチ+20
	「あぁ…主人公、か。悪い、何か俺のせいで…。」	「そうだね」	―
		「みんなも動揺してる」	ダイチ+1
	「…あ〜クソッ！　何の話してんだ俺！」	「何でも言え」	ダイチ+1
		「本当に迷惑だ」	―
		「いつもの事だ」	―
[任S2-04]	イベント開始時	―	イオ+20
	「…何でこんな事に…、なっちゃったんだろう…。」	「分からない」	―
		「仕方ない」	―
		「お陰で一緒だ」	イオ+1
[任S2-05]	イベント開始時	―	ジョー+20

3RD DAY（→P086）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
3RD DAY 開始時	「主人公、入るぞ。あ…す、すまない。」	「別にいい」	マコト+1
		「またか」	―
		「えっち！」	―
	「マコトは動揺している…。」	「早く話して」	―
		「何の話？」	マコト+1
	「主人公…頼む。新田と秋江を連れて、名古屋へ向かって欲しい。」	「わかった」	マコト+2
		「ヤダ」	―
[必S3-01]	「あ…主人公くん。あの、マコトさんから名古屋の話、聞いたよ…。」（[任S3-01]で「後でいいよ」を選択した場合のみ）	「大丈夫？」	イオ+2
		「ダイチがピンチ」	―

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S3-01]	「や〜ごめんごめん。スッカリ遅れちゃったわ。ははは…。」([任S3-02]で「分かった」を選択した場合のみ)	「いいよ」	ジョー+2
		「遅刻魔め」	−
	「…全員そろったな。協力に感謝する、ありがとう。」	「気にするな」	マコト+2
		「気にしろ」	−
[必S3-02]	イベント開始時	−	アイリ+10
	「ふ〜ん、そうなんだ。あ…って事は、ジュンゴの動画も見た!?」(さきに[必S3-03]をクリアした場合のみ)	「見た」	アイリ+1
		「はて?」	−
	「ひょっとしたら…、そのダイチって人とジュンゴ、探す方法があるかもしれない。」(さきに[必S3-03]をクリアした場合のみ)	「へぇそう」	−
		「どうやって?」	アイリ+1
	「…どうする、主人公くん。」(先に[必S3-03]をクリアした場合のみ)	「フミを探そう」	アイリ+1
		「どうしよう」	−
	「ふ〜ん、そうなんだ。でもさ…ちょっと遅くない?もう少し早ければ…。」([必S3-03]をクリアしていない時のみ)	「ごめんね」	アイリ+1
		「手遅れかな?」	アイリ+1
	「う〜ん…参ったねぇ。どうする、主人公くん。」([必S3-03]をクリアしていない時のみ)	「ジュンゴたちも探そう」	アイリ+2
		「名古屋支部を奪還しよう」	−
[必S3-03]	イベント開始時	−	ジュンゴ+10
	「志島くん、見つからないね。こんなに広いんだもん、時間かかりそう…。」	「頑張ろう」	ダイチ+2
		「諦めよう」	−
	「……。鳥居純吾(トリイ　ジュンゴ)。…ジュンゴの敵?　味方?」	「敵」	−
		「味方」	ジュンゴ+1
	「ありがとう。…ジプス?」	「違う」	−
		「応援だ」	ジュンゴ+1
		「ダイチ探索隊」	−
[必S3-04]	イベント開始時	−	フミ+10
	「……。」	「可愛い」	フミ+1
		「大阪にいたね」	イオ+1
	「……。ん…誰」	「ジプスだ」	フミ+1
		「主人公だ」	フミ+1
		「正義の味方」	−
	「携帯電話が使えないのはそのせいだろうけど…何で?」	「知るか」	−
		「操られてた」	フミ+1
		「悪魔のせいだ」	フミ+1
[必S3-05]	「ねぇ、主人公くん。ニカイア…だっけ?あれって誰が作ったんだろうか。」	「知るか」	−
		「気になる」	ジョー+1
	「そうだよな〜…。うぅむ…やっぱしわからんねぇ。」	「サイト調べる?」	ジョー+2
		「誰かに聞く?」	ジョー+1
		「どうでもいい」	−
[必S3-06]	イベント開始時	−	ジュンゴ+10
	ダイチを解放した	−	ダイチ+2
	「ぶはぁっ…!　た、た、助かったぁ。」	「大袈裟だ」	−
		「無事か?」	ダイチ+1
		「うるさいな」	−
	「……?　ジュンゴがどうしたの?」	「ニカイアだ」	−
		「死に顔動画だ」	ジュンゴ+1
		「助けたんだ」	ジュンゴ+1
	「ジュンゴ、嬉しい。ありがとう。」	「いいよ」	ジュンゴ+2
		「疲れた」	−
		「借りは返せ」	ジュンゴ+1
	「あれ…ジュンゴ生きてる。良かった良かった。」	「遅かったな」	−
		「お疲れさん」	フミ+1

DATA
データ
親密度変化イベントリスト

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S3-06]	「えっと…志島くんは助けたし、鳥居くんも、無事だよね。主人公くん、どうしようか。」	「名古屋支局の奪還」	アイリ、ジュンゴ、フミ+2
		「どうしよう」	−
[必S3-07]	ダイチを解放した	−	ダイチ+2
	「さ、サンキュ…。助かったよ…。」	「無事か」	ダイチ+1
		「ケガは?」	ダイチ+1
		「ジュンゴが」	−
	「えっと…ダイチくんは助けたし、主人公くん、どうしようかね。」	「名古屋支局の奪還」	アイリ、フミ+2
		「どうしよう」	−
[必S3-08]	「勝てぬ相手に挑まぬなら、俺は正義など口にはしない!」	「アホか」	−
		「かかって来い」	ロナウド+1
		「お前が悪だ」	−
	「…どう見ても簡単な相手じゃない。争っている場合か!」	「ありがとう」	ロナウド+2
		「敵のくせに」	−
	「それよりみんな、良く頑張ってくれたな。」	「疲れた」	マコト+2
		「余裕だ」	マコト+2
		「散々だ」	マコト+1
[必S3-09]	「ま、そゆ事。他に質問は?」	「何者なんだ?」	フミ+1
		「まいったな」	フミ+1
		「役に立たないな」	−
	「まずはそこじゃん。何でそんな事すんの?」	「殺す?」	−
		「助ける?」	フミ+1
		「ビビらせる?」	−
	「じゃ、結果から予想してみようか?　今までアンタたち何した?」	「がんばった」	−
		「悪魔倒した」	−
		「ドゥベとか倒した」	フミ+1
[必S3-10]	イベント開始時	−	ロナウド+10
	「先輩は…ジプスを牛耳る峰津院家の存在に辿り着き…。…そして消えた。」	「消えた?」	ロナウド+1
		「ウソつけ」	−
[必S3-11]	「いやさぁ…ドゥベでしょ、メラクでしょ、んでフェグダ。もう3回だよ?」	「何が?」	−
		「タワー?」	ジョー+1
	「さっすがに何かあるとしか思えないでしょ、コレは。」	「そうだね」	ジョー+1
		「そうかな」	−
[必S3-12]	「全て君たちのお陰だ、本当に感謝している。」	「別にいい」	マコト+1
		「何かくれ」	−
	「あーえっと、あのさ。それでこれ…。」	「ありがとう」	アイリ+1
		「ゲテモノか」	−
	「主人公。ジュンゴ、作った。」([縁S09-01]前)	「ありがとう」	ジュンゴ+1
		「なぜだ…」	−
	「主人公。ジュンゴ、作った。」([縁S09-01]後)	「ありがとう」	ジュンゴ+1
		「またか…」	−
	「成り行きなど関係ない、ジプスは喜んでキミたちを迎えるさ。」	「良かったな」	−
		「貴重な戦力だからな」	−
		「ありがとう」	マコト+1
[任S3-01]	イベント開始時	−	イオ+20
	「あ…用事…だよね?　ごめんね、少し待って。」	「かまわない」	イオ+1
		「急ぐ」	−
	「……。ごめん…主人公くん、私に用事、だよね…?」	「後でいいよ」	イオ+2
		「名古屋行くぞ」	−
[任S3-02]	イベント開始時	−	ジョー+10
	「ま…ダイチくんピンチだし。時間には行くよ、新橋だろ?それでいいかい?」	「すぐ来い」	−
		「分かった」	ジョー+2

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[任S3-06]	「君か…主人公。ご苦労だった。」	「別にいい」	ヤマト+1
		「余裕だ」	ヤマト+1
		「疲れた」	–

4TH DAY(→P110)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
4TH DAY 開始時	「主人公、入るぞ…。い、いいか?」	「どうぞ」	マコト+1
		「入れば?」	マコト+1
		「えっち!」	–
	「いや…何かあったというワケではないんだが。1つ連絡事項がある。」	「連絡事項?」	マコト+1
		「早く言え」	–
	「……?何を言っている、男性と女性が一緒のはずがないだろう。」	「当たり前だ」	イオ+1
		「残念無念」	–
[必S4-01]	「……。さて、君の見解を聞こう。」	「何が?」	–
		「弱い」	ヤマト+1
		「疲れた」	–
[必S4-02]	「…主人公か!? すまないが悪い知らせだ。」	「聞きたくない」	–
		「何?」	マコト+2
[必S4-03]	「…主人公か!? すまないが悪い知らせだ。」	「聞きたくない」	–
		「何?」	マコト+2
[必S4-04]	「…来たね。可能性の子…新しき息吹たち。」	「誰だ!」	–
		「危ないぞ!」	アルコル+1
	「私は憂い、私は想い、私は求める。…輝く者よ、君は何者だ?」	「主人公だ」	アルコル+1
		「知るか」	–
	「お、おい主人公…! アイツさっきから何を…。」	「黙ってろ」	–
		「分からない」	ダイチ+1
[必S4-08]	「…興味深い男だ。いや…あるいは危険な男、か。」	「失礼だな」	–
		「ほめ言葉か」	ヤマト+2
[必S4-09]	イベント発生時	–	アルコル+10
	「…ああ、君か。また会えたね、輝く者よ。」	「出た!」	–
		「お前か」	アルコル+1
[必S4-10]	「生きるために必要だったから、今まで何となく使ってたけど…。ちゃんと考えなきゃ…って思って。」	「そうかな」	–
		「一緒に考えよう」	イオ+1
	「あ、うん…そっか。じゃあさ、喚び出すとどうやってすぐに出てくるの…かな。」	「知るか」	–
		「謎だね」	イオ+1
	「……? でも…ターミナルって、どうやって動いてるんだろ…。」	「聞いてみたら?」	イオ+1
		「さぁ?」	–
	「うん、きっとフミさんなら…。私、今度聞いてみるね。」	「手伝うよ」	イオ+1
		「頑張って」	–
[必S4-11]	「メンドクサイ。何この馬鹿っぽい説明。」	「分かった」	フミ+1
		「分からない」	–
[必S4-12]	「あの…違うの。フミさんに聞いたターミナルの話、整理したくて…。」	「あれか」	イオ+1
		「では一緒に」	イオ+2
	「うん…じゃあさ、悪魔はどうなんだろう?」	「そうだろ」	イオ+1
		「違うかも」	–
	「あれって…やっぱりどこかから情報を受信して、そこから作ってるのかな…って。」	「そうだね」	イオ+1
		「そうなの?」	–
[必S4-13]	「おっと主人公くん…! いいトコに来た、ちょっとこの辺の人たちを並ばせてくれないかな?」	「ヤダ」	–
		「いいよ」	ダイチ、イオ+1
	「だから…ほんの少しだけだけど、ジプスの食糧…わけようって話したんだけど…。」	「大丈夫なの?」	ダイチ、イオ+1
		「もったいないな」	–

DATA

データ

親密度変化イベントリスト

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S4-14]	イベント開始時	–	ジョー+20
	戦闘でロナウド生存	–	ロナウド+2
[必S4-16]	「不服はあるまい。さて…君はどこに付く?」	「東京」	マコト、ダイチ、イオ、ジョー+2
		「大阪」	ヒナコ、オトメ、ケイタ+2
		「名古屋」	フミ、アイリ、ジュンゴ+2
[必S4-17]	イベント開始時	–	ロナウド+1
[任S4-03]	イベント開始時	–	ジョー+5
[任S4-04]	イベント開始時	–	ロナウド+10
	「ちょうどいい、前に俺が話した事を覚えているか?」	「先輩の話?」	ロナウド+1
		「何だっけ?」	–
	「ヤツめ…姿を現さないと思えば、我々に顔を知られたと見て、主人公さんたちに近づく気か!」	「気をつける」	–
		「大袈裟な」	ロナウド+2
[任S4-05]	イベント開始時	–	アイリ+10
	「え〜と…見る? 何か良く分かんないけど。」	「うん」	–
		「嫌じゃない?」	アイリ+1
[任S4-06]	「ところで、俺の先輩の話だが。彼の娘を探そうと思うんだが、お前に何か心当たりは…。」	「見つけたよ」	ロナウド+1
		「手帳がある」	ロナウド+2
	「…だが目的は何だ? 待て…手帳に続きがある…。計画文書…専用サーバだと?」	「ヤマトのだ」	ロナウド+1
		「ジプスのだ」	–
	「ヤツが自分の機密情報を隠す場所…。どこだ…教えてくれ、先輩…。」	「やはりジプス?」	–
		「大阪本局かな」	ロナウド+1
	「…あの時は何者かによって外部から支局のコンピュータがハッキングされ、助かったがな。」	「知ってるかも」	ロナウド+1
		「何者か?」	–

5TH DAY(→P130)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
5TH DAY 開始時	「主人公くん…あの、起きてる?」	「どうぞ」	イオ+1
		「入れば?」	イオ+1
		「えっち!」	–
	「…あの、おはよう。えっと…。」	「早く話して」	–
		「おはよう」	イオ+1
	「んと、それって誰だろ…。ジプスの事だから、ジプスの人…だよね。」	「フミだろ」	イオ+1
		「いるかな」	–
[必S5-01]	「えっと…確か、あの時は…。」	「探し物?」	イオ+1
		「どの時?」	イオ+1
		「ヒマなの?」	–
	「主人公くん、ごめんね。一緒に行ってくれ…ないかな。」	「もちろん」	イオ+1(初回のみ)
		「ヤダ」	–
	「これ…主人公くんからフミさんに渡してもらっていい?」	「分かった」	イオ+1(初回のみ)
		「メンドクサイ」	–
[必S5-02]	イベント開始時	–	フミ+1
[必S5-06]	「未明から東京で、神経毒による死亡者が急増している。…君はどう見る。」	「ロナウド」	–
		「セプテントリオン」	ヤマト+1
	「…我々ジプスが、古来より日本の霊的防衛を担ってきた事は話したな?」	「聞いた」	ヤマト+1
		「いつ?」	–
[必S5-07]	イベント開始時	–	アルコル+1
	「やぁ…輝く者。…君に会えて嬉しいよ。」	「待ちぶせか」	–
		「何だこのやろう」	–
		「やぁどうも」	アルコル+1
[必S5-08]	イベント開始時	–	マコト+1
[必S5-09]	イベント開始時([任S5-08]、[任S5-09]後のみ)	–	ヤマト+2

DATA

データ

親密度変化イベントリスト

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S5-09]	「…撃墜、か。でで、でもどうやって？」	「パスパタ」	ヤマト+1
		「シヴァを使う」	ヤマト+1
		「分かりません」	–
	「ふぅん…そんで、シヴァが必要なワケや…それから？」	「カーマが必要」	ヤマト+1
		「もう1体いる」	ヤマト+1
		「分かりません」	–
	「あ…あの…それで、その、シヴァとカーマ…って、どうやって復活させれば…？」	「シヴァは踊り」	ヤマト+1
		「分かりません」	–
	「え、と…そんで、その。もう1体は…？」	「カーマは色気」	ヤマト+1
		「分かりません」	–
[必S5-10]	イベント開始時	–	アイリ+10
	「さて…と。ね、大丈夫って言ったでしょ！主人公、カーマ連れて行こ？」	「どうだか」	–
		「そうだな」	アイリ+1
[必S5-11]	イベント開始時	–	ヒナコ+10
[必S5-12]	イベント開始時	–	マコト+2
[必S5-14]	イベント開始時	–	オトメ+20
	「ムッ…主人公！　通天閣へ向かうつもりか？」	「そうだ」	マコト、オトメ+1
		「別に」	–
[必S5-15]	「ムッ…主人公!通天閣へ向かうつもりか？」	「そうだ」	マコト+1
		「別に」	–
[必S5-18]	「さて…諸君、すまなかったな。では晩餐を続けよう。」	「ふざけるな」	–
		「なぜ秘密に？」	–
		「計画文書は？」([任5-12]後のみ)	ヤマト+2
[必S5-19]	イベント開始時	–	アルコル+1
	「ポラリスが問うのは、人の『種としての意思』だ。1人の意見など聞き入れられまい。」	「じゃあ安心」	–
		「どうすれば？」	アルコル+1
[任S5-08]	「あ…ところで何？　ウチに用やろ。」	「踊って下さい」	ヒナコ+2
		「色気を出して下さい」	–
[任S5-09]	「は…な、何言ってるワケ!?　こんな時に発情しなくても…。」([任S5-08]後のみ)	「ヒナコはOK」	アイリ+2
		「アイリじゃダメか」	アイリ+2
[任S5-11]	イベント開始時	–	ロナウド+2
[任S5-12]	イベント開始時	–	ロナウド+2
	「この現状を打破し、ジプスの横暴を正すには、それしかない！」	「覚えておく」	–
		「分かった」	ロナウド+1

6TH DAY(→P156)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
6TH DAY 開始時	「だったら…私たち、それに賛成できるのかとか…いっぱい考えなきゃだと思う。」	「そうだね」	ダイチ、イオ+1
		「そうかな」	–
[必S6-01]	イベント開始時	–	イオ、ヤマト+2
	「さて…主人公、そこにいるな？　…聞いていたか。」	「バレたか」	ヤマト+1
		「いませんよ」	–
		「イオを泣かすな」	イオ+1
[必S6-02]	イベント開始時	–	ジュンゴ、ロナウド+2
[必S6-04]	イベント開始時	–	マコト、ジョー+2
[必S6-06]	イベント開始時	–	ダイチ、ケイタ+2
	「世界がメチャクチャだってのに、そのうえ仲間割れなんてさ〜…。冗談じゃねーよ…。」	「そうだな」	ダイチ+2
		「別にいい」	ケイタ+2
	「なぁ…実際のトコどうなん？　結構さ、賛成してるヤツとそうでもないヤツ、いるっしょ…。」(ケイタ死亡時のみ)	「そうだな」	ダイチ+1
		「そうかな」	–

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S6-06]	「主義がどうとかじゃなくてさ、もっとみんなで上手くやってく方法ってどっかにねーモンかなぁ？」(ケイタ死亡時のみ)	「きっとある」	ダイチ+1
		「あるワケない」	–
[必S6-08]	イベント開始時	–	ヒナコ、オトメ+2
	「仲間やったら、どんな困難でも、力を合わせて、乗り切る方法を探して行くべきなんちゃう!?」(オトメ死亡時のみ)	「探せるかな」	–
		「その通りだ」	ヒナコ+1
[必S6-10]	イベント開始時	–	アイリ、フミ+2
[必S6-12]	イベント開始時	–	ロナウド+1
	「しかし…何て大きさだ！　峰津院め、こんなに巨大な方陣で一体何を始める気なんだ!?」	「攻撃かな」	–
		「召喚かな」	ロナウド+1
	「…抜けられたな。誰にも見つからなくて良かった。」	「そうだね」	ロナウド+1
		「別に平気だ」	–
[必S6-14]	「しかし驚いたよ。まさか私の案内もなしに、君が都庁の方陣まで見つけるとは。」	「見つけてない」	–
		「あの方陣は？」	ヤマト+1
	「……。」	「決まりだな」	ダイチ、イオ、ジョー、マコト、ヒナコ、ジュンゴ、フミ、ケイタ、アイリ、オトメ+1
		「やっぱり止めよう」	–
	「アリオトを札幌へ向かわせるために東京タワーの電源を落とした事は、覚えているか？」	「覚えてる」	ヤマト+1
		「忘れてた」	–
[必S6-15]	「主人公、どうする？　君はどのチームを、率いるかね？」	「東京」	ダイチ、イオ、ジョー、マコト+1
		「大阪」	ヒナコ、ケイタ、オトメ+1
		「名古屋」	アイリ、フミ、ジュンゴ+1、ロナウド+1(参戦時のみ)
[必S6-16]	「…私、怖いんだ。死んじゃうの…怖くて…。」	「当たり前」	イオ+1
		「甘えるな」	–
		「そうだな」	イオ+1
	「だって…。私が、やるしかない…。」	「生き残れ」	–
		「守るよ」	イオ+1
[必S6-17]	イベント開始時	–	イオ+1
	「あ…は、はい…。大丈夫…です。」	「生きてる？」	–
		「具合悪い？」	イオ+1
[必S6-18]	イベント開始時	–	イオ+10
[必S6-21]	「主人公…どどどど、どうすんだよ!?」	「マコトに味方！」	マコト+2
		「ロナウドに味方！」	ロナウド+2
		「どっちも止める！」	–
	「何でこうなるんだよっ！　おい、主人公っ…！お前も何とか言ってくれよっ！」(マコト死亡時のみ)	「仕方ない」	ロナウド+1
		「やり過ぎだ」	ダイチ+1
[必S6-22]	「…私の望みは、世界の再興のみ。大局を見ろ、貴様らの迷いなど、知った事ではない。」	「ひどいな」	–
		「まったくだ」	ヤマト+1
[必S6-23]	「頼む、主人公…！　俺だけじゃ、何もできねーんだ！お前の力を貸してくれっ！」	「いいよ」	ダイチ、イオ、ヒナコ、ジュンゴ+2
		「待って」	–
[必S6-24]	「…私と手を携え、共に人間を真の強者へと、導こうではないか！」	「いいよ」	ヤマト、ケイタ、マコト、フミ+2
		「待って」	–
[必S6-25]	「主人公くん…君は俺の友人だ。どうか…俺の理想に、君の力を貸してはくれないか！」	「いいよ」	ロナウド、アイリ、オトメ、ジョー+2
		「待って」	–
[必S6-26]	「…それでも君は構わないと？　それが君の出した答えなのか？」	「そうだ」	アルコル+10
		「少し考えてみる」	–
[任S6-01]	イベント開始時	–	アルコル+1
	「やぁ…輝く者よ。この前はすまなかったね。」	「別にいい」	アルコル+1
		「ふざけるな」	–
		「何か理由が？」	アルコル+2
[任S6-02]	イベント開始時	–	アルコル+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【任S6-02】	「もうっ…複雑だよ！ 主人公、何か言ってあげて！？」	「分からない」	–
		「友人だ」	アルコル+2
【任S6-03】	イベント開始時	–	ヤマト+1
【任S6-04】	イベント開始時	–	ダイチ、フミ+1
	「何か…世界は全部、情報による物質の構成でしかない？ とか、フミが言ってたって…。」	「言ってた」	ダイチ+1
		「そうだっけ」	–
	「うわ、馬鹿発見。アンタの脳ミソこそ理解不能。 え〜と、主人公は分かった？」	「分からん」	–
		「なるほど」	フミ+1
	「アイツ…死に顔動画は、未来の予知じゃないって、 言ったらしいじゃん？」(【任S6-02】後のみ)	「言った」	ダイチ+1
		「そうだっけ」	–
【任S6-07】	「う…。そ、そりゃ俺だって、このままじゃ悔しいが…。」	「ロナウドがいる」	ロナウド+2
		「諦めろ」	–
【任S6-08】	イベント開始時	–	フミ+10
	「だけど考えてみなよ。ダメなヤツがダメな原因って、 才能の有無だけじゃないでしょ？」	「運の有無？」	–
		「努力の有無？」	フミ+1
	「局長とか他の人の話を聞いて、今んトコどう思ってる？」	「実力主義に賛成」	フミ+2
		「実力主義に反対」	–
		「考え中」	–
【任S6-09】	イベント開始時	–	アイリ+10
	「『やれば出来る』なんて、結局才能があった人の話とか、 チャンスに恵まれた人の話じゃん。」	「強者の結果論だ」	アイリ+1
		「弱者の言い訳だ」	–
	「うん、そんな感じ！ そういう社会になったら、 みんな幸せになれるんじゃない？」	「そうだな」	アイリ+2
		「違うな」	–
【任S6-10】	イベント開始時	–	ダイチ、ヒナコ+2
【任S6-11】	イベント開始時	–	ヤマト+1
	「東京と大阪、そして名古屋。この3都市もいずれ、 福岡と同じ道を辿るだろう。」	「怖いね」	–
		「させない」	ヤマト+1
【任S6-12】	イベント開始時	–	アイリ+1
【任S6-16】	イベント開始時	–	イオ+10

7TH DAY・東京ルート(→P184)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【必S7T-02】	「セプテントリオンかと思って、急いで駆けつけてんけど…。 どこにも姿が見当たらへんねん！」	「放っとけば？」	–
		「探さないと」	ダイチ、イオ、ヒナコ、ジュンゴ+1
【必S7T-06】	「おや…主人公か。どうした、こんな所で。」	「うわぁ！」	–
		「久しぶりだね」	ヤマト+1
		「決着をつけよう」	ヤマト+1
【必S7T-07】	イベント開始時	–	フミ+1
	「それに、アンタたちの使ってるのも、死に顔サイト… つまり同じヤツから与えられたモノだよね？」	「そうだね」	フミ+1
		「そうなの？」	–
【必S7T-08】	イベント開始時	–	ダイチ、ジュンゴ+1
【必S7T-09】	イベント開始時	–	フミ+1
【任S7T-03】	イベント開始時	–	ダイチ、フミ、アイリ、ヒナコ+1
	「…ようするにソレって、もう一度おんなじ災害が起こっちゃう だけじゃないの？」	「違うな」	ダイチ、ヒナコ、アイリ+1
		「そうかも」	フミ+1
【任S7T-04】	イベント開始時	–	マコト+2
【任S7T-05】	イベント開始時	–	ケイタ+2
【任S7T-06】	イベント開始時	–	アイリ+2
【任S7T-07】	イベント開始時	–	オトメ+2
【任S7T-08】	イベント開始時	–	ジョー+2
【任S7T-09】	イベント開始時	–	ロナウド+2

DATA
データ
親密度変化イベントリスト

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【任S7T-10】	イベント開始時	–	ヤマト+2

7TH DAY・大阪ルート(→P186)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【必S7O-04】	「さて…虫ケラども、どこに潜んでいる事やら。」	「東京？」	–
		「大阪？」	ヤマト+1
【必S7O-06】	イベント開始時	–	フミ+1
	「それに、アンタたちの使ってるのも、死に顔サイト… つまり同じヤツから与えられたモノだよね？」	「そうだね」	フミ+1
		「そうなの？」	–
【必S7O-07】	イベント開始時	–	マコト、ヤマト+1
【必S7O-08】	イベント開始時	–	フミ+1
【任S7O-01】	イベント開始時	–	ヒナコ+2
【任S7O-02】	イベント開始時	–	ジュンゴ+2
【任S7O-03】	イベント開始時	–	イオ+2
【任S7O-04】	イベント開始時	–	ダイチ+2
【任S7O-06】	イベント開始時	–	アイリ+2
【任S7O-07】	イベント開始時	–	オトメ+2
【任S7O-08】	イベント開始時	–	ジョー+2

7TH DAY・名古屋ルート(→P188)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【必S7N-05】	イベント開始時	–	フミ+2
【必S7N-06】	イベント開始時	–	フミ+1
	「それに、アンタたちの使ってるのも、死に顔サイト… つまり同じヤツから与えられたモノだよね？」	「そうだね」	フミ+1
		「そうなの？」	–
【必S7N-07】	イベント開始時	–	ロナウド、ジョー+1
【必S7N-08】	イベント開始時	–	フミ+1
【必S7N-09】	「おや…主人公か。どうした、こんな所で。」	「うわぁ！」	–
		「久しぶりだね」	ヤマト+1
		「決着を付けよう」	ヤマト+1
【任S7N-01】	イベント開始時	–	ヒナコ+2
【任S7N-02】	イベント開始時	–	ジュンゴ+2
【任S7N-03】	イベント開始時	–	イオ+2
【任S7N-04】	イベント開始時	–	ダイチ+2
【任S7N-05】	イベント開始時	–	マコト+2
【任S7N-06】	イベント開始時	–	ケイタ+2

7TH DAY・アルコルルート(→P190)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
7TH DAY 開始時	「……。仲間には、互いに呼び合う為の、 『名前』が必要なのでは？」	「考えが固い」	–
		「そうだね」	アルコル+1
【必S7A-03】	イベント開始時	–	ヒナコ+2
【必S7A-04】	イベント開始時	–	ジュンゴ+2
【必S7A-05】	イベント開始時	–	イオ+2
【必S7A-06】	イベント開始時	–	ダイチ+2
【必S7A-09】	「ベネトナシュの気配はないが、どうにも、志島大地が、 落ち着かないらしいんでね。」	「放っとけば？」	–
		「探さないと」	ダイチ、イオ、ヒナコ+1
【必S7A-10】	イベント開始時	–	フミ+2
【必S7A-11】	イベント開始時	–	マコト+2
【必S7A-12】	イベント開始時	–	ケイタ+2
【必S7A-13】	イベント開始時	–	アイリ+2
【必S7A-14】	イベント開始時	–	オトメ+2

DATA
データ
親密度変化イベントリスト

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S7A-15]	イベント開始時	―	フミ+1
[必S7A-16]	イベント開始時	―	アルコル+1
[必S7A-17]	イベント開始時	―	フミ+1

LAST DAY・東京ルート(→P225)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
LAST DAY 開始時	「あ～…あのさ、その事なんだけど、ちょっと考えた事があるんだよね。一応、聞いてくれる?」	「どんなの?」	ダイチ+1
		「いらん」	―
[必S8T-03]	「んなの無茶やで! 悪魔だけでも超常やのに、それ以外なんて…なぁ?」	「龍脈は?」	ダイチ、イオ、ジュンゴ、ヒナコ、フミ+1
		「ヤマトはできた」	―

LAST DAY・大阪ルート(→P225)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S8O-03]	「さて…主人公、君を試そう。我々の手元に残された、その力とは何だ?」	「龍脈?」	ヤマト、マコト、フミ、ケイタ+1
		「分からん」	―

LAST DAY・名古屋ルート(→P225)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S8N-03]	「例えばそう、悪魔のような…。霊的な力を使うと言うのも、ありえない話ではないはずだ。」	「龍脈?」	ロナウド、フミ、アイリ、オトメ、ジョー+1
		「分からん」	―

LAST DAY・アルコルルート(→P225)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必S8A-03]	イベント開始時	―	ジョー+2
[必S8A-04]	「何かなかったかなぁ…。俺たちに使えて、しかも普通じゃない、スーパーな力って。」	「龍脈は?」	アルコル、ダイチ、フミ、イオ+1
		「ヤマトに聞く?」	―

LAST DAY・回帰ルート(→P225)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
LAST DAY 開始時	「なぁアレ聞いた? 昨日ティコが言ってたんだけど…。」	「何の話?」	―
		「聞いてない」	―
		「存在が消滅する?」	ダイチ、イオ、ジュンゴ、ヒナコ+1
	「う～ん…。じゃあ一応、聞いてくれる?」	「いいよ」	ダイチ+1
		「いらん」	―
[任S8R-01]	「そしてその、不可能を可能にする力こそが、君たち人間の持つ可能性の力なんだよ。」	「やってやる」	ダイチ、イオ、ジュンゴ、ヒナコ、アイリ+1
		「自信ない」	―
[必S8R-03]	「んなの無茶やで! 悪魔だけでも超常やのに、それ以外なんて…なぁ?」	「龍脈は?」	ダイチ、ヒナコ、フミ、オトメ+1
		「ヤマトはできた」	―

トリアングルム編

TUESDAY(→P260)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
オープニング	「おし～! 新田さんも来るし、主人公も当然来るよな。」	「行く!」	ヒナコ、アイリ、ダイチ+1
		「行かない!」	―
		「見に行ってやるか」	ヒナコ、アイリ+1
[必T1-01]	イベント開始時	―	ダイチ、イオ+1
[必T1-02]	「そうだよね…お手上げ…だよ。」	「お手上げだね」	―
		「ジプスを探そう」	ダイチ、イオ+1
[必T1-04]	「ど、どうする主人公!?」	「瘴気を消そう!」	ダイチ、イオ+1
		「暴走した携帯を壊そう!」	ダイチ、イオ+1
		「逃げよう…」	―
[必T1-06]	イベント開始時	―	マコト+1
[必T1-07]	イベント開始時	―	オトメ+1
	「お怪我でしたら、あちらの列に並んで…。」	「オトメに会いに来た」	オトメ+1
		「久しぶり」	オトメ+1
		「お医者さんごっこをしに来た」	―
	「ヤマトさんは…どうしてジプスにいないのかしら…?」	「消滅した?」	―
		「別の人生を生きてる?」	ヤマト+1
[必T1-08]	イベント開始時	―	ヒナコ、アイリ+1
	「バンとヒナコさんも悪魔使いになってるんだな!」	「襲ってきた悪魔使いを倒す!」	―
		「アイリとヒナコを助ける!」	ヒナコ、アイリ+1
		「負けないよ」	―
[任T1-03]	イベント開始時	―	ダイチ+2
	「ロゴのマークが微妙に変わってて…前はβバージョンだったのに、今はバージョン2.0だってさ。」	「よく気づいたな」	ダイチ+1
		「女ティコがかわいい」(女性ティコを選んだ場合のみ)	―
		「男ティコかっこいい」(男性ティコを選んだ場合のみ)	―
[必T1-10]	「このままでは、デネボラの砲撃阻止に間に合わないかもしれない…!」	「どうするの?」	―
		「デネボラは任せろ」	マコト+1
	「主人公、ちょっと先に行ってみてよ。」	「行くぞ!」	マコト+1
		「嫌だな…」	―
[必T1-11]	イベント開始時	―	ミヤコ+1
	「あれ、あの時計…何か俺の記憶と少し違ってるような…。」	「ダイチの記憶じゃな…。」	―
		「歴史が変わったから」	ダイチ+1
	「そこであなた方には、これからジプスに協力していただきたいのです。」	「いいよ」	ミヤコ+1
		「嫌だよ」	―
[必T1-12]	イベント開始時		ダイチ、ミヤコ+1

WEDNESDAY(→P272)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
WEDNESDAY 開始時	「調査は続けてみるつもりですが、存在しない人間を見つけ出す事はできません…。」	「お前がヤマトだろ?」	―
		「残念だ」	ミヤコ+1
	「…えっと、街を見て回ってるから、東京駅で待ち合わせしようって。」	「行く」	イオ+1
		「行きたくない」	―
	「そんな…新田しゃんまで。黙って見てないで助けてくれよ、主人公～…。」	「鼻の下伸びてるぞ」	―
		「からかうなよ」	ダイチ+1
	「主人公はどうなん? そんな夢、見てへん?」	「全然」	ヒナコ+1
		「見てへんわボケ!」	―
[任T2-01]	イベント開始時	―	イオ+7
[任T2-02]	イベント開始時	―	ダイチ+7

DATA データ 親密度変化イベントリスト

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[任T2-03]	イベント開始時	—	ヒナコ+7
	「せや、主人公。ちょっと話、聞いてくれへん？」	「いいよ」	ヒナコ+2
		「嫌だよ」	—
		「さっさと言え」	ヒナコ+1
[任T2-04]	イベント開始時	—	アイリ+7
	「ヒナコは、何で私なんかかばったのよ…！」	「アイリを守りたかった」	アイリ+1
		「仲間だから」	アイリ+1
		「何となくじゃね？」	—
	「夢でみんながやられた恨み… 1億倍にして返してやるんだからっ！」	「頑張れ」	—
		「協力する」	アイリ+1
WEDNESDAY 07:30	「…峰津院都です。捜索を依頼されていた方の居場所が 先ほど、判明しました。」	「教えてくれ」	ミヤコ+1
		「聞きたくない」	—
[必T2-01]	イベント開始時	—	ミヤコ+1
	「ああ、主人公さん…見ていたのですか。」	「何をやってる？」	—
		「お疲れ様」	ミヤコ+1
		「忙しそうだ」	—
	「…悩ましいものです。まったく不満を持たせずに、 人を守る事はできません…。」	「不満って？」	—
		「相談に乗るよ」	ミヤコ+1
[必T2-02]	イベント開始時	—	ジョー+1
	「ねえ、それってもしかして…ジョーさんじゃない？」	「ジョーを助けよう！」	ジョー+1
		「悪魔を倒さないと！」	—
	「彼女に心配かけちゃうかな…？」	「世界が壊れたら意味ない」	ジョー+1
		「彼女の側にいてやれ」	ジョー+1
		「側にいても何もできないだろ」	—
[必T2-03]	イベント開始時	—	ジュンゴ+1
	「フフ、そうだね…前の世界での関係が、この世界にも 影響してるのかも。」	「アイリとヒナコも」	ヒナコ、アイリ+1
		「自分とダイチとイオも」	ダイチ、イオ+1
	「もしかして配給の手伝いをしてるのかな、ジュンボくんは。」 （さきに[必T2-02]をクリアした場合のみ）	「ジュンゴな？」	ジュンゴ+1
		「ジャンボでしょ」	—
[必T2-04]	「直接攻撃を受けたらテレビ塔がもたないよ！　スピカを止めないと！」（さきに[必T2-05]をクリアしていない場合のみ）	「戦うしかない！」	ダイチ、イオ、ヒナコ、アイリ、 ジョー、ジュンゴ+1
		「戦うなとミヤコが言ってた」	ミヤコ+2
	「直接攻撃を受けたらテレビ塔がもたないよ！　スピカを止めないと！」（さきに[必T2-05]をクリアした場合のみ）	「戦うしかない！」	ダイチ、イオ、ヒナコ、アイリ、 ジョー、ジュンゴ、ケイタ+1
		「戦うなとミヤコが言ってた」	ミヤコ+2
	戦闘後	—	ロナウド+1
[必T2-05]	「直接攻撃を受けたら通天閣だってもたないよ…！」	「通天閣を守るぞ！」	ダイチ、イオ、ヒナコ、アイリ、 ジョー、ジュンゴ+1
		「ケイタを助けるぞ！」	ダイチ、イオ、ヒナコ、アイリ、 ジョー、ジュンゴ+1、ケイタ+2
		「ミヤコが戦うなって…」	ミヤコ+2
	「お前、何で名前知っとるんや？　ジュンゴから聞いたんか？」	「なんでやねん」	—
		「仲間だろ」	ケイタ+1
		「昔の事を思い出せ」	ケイタ+1
	戦闘後	—	ケイタ+1
[必T2-07]	イベント開始時	—	オトメ+1
[必T2-09]	イベント開始時	—	ダイチ、ジョー、ジュンゴ、ケイタ+1
	「マコトさんとオトメさんは、もう記憶が戻ってるから、 すぐに聞けるけど。」	「フミに会いに行く」	フミ+1
		「オトメかマコトに会いに行く」	マコト、オトメ+1
[必T2-10]	イベント開始時	—	マコト、オトメ+1
	「や、ヤマト局長？　きょ、局長を下の名前で呼ぶなど…。」	「分かりやすい呼び方がいい」	ヤマト+1
		「呼び捨てでいいだろ」	—
[必T2-11]	イベント開始時	—	フミ+1
	「え～っと…どうしよう？」	「今がチャンス！」	イオ+1
		「おーい局員、起きろ！」	—
	「それが分かればいいんだけどねぇ…。」	「ミヤコに聞きに行くぞ」	ミヤコ+1
		「ミヤコに聞くのは危険」	ダイチ、イオ、ヒナコ、アイリ、 ジョー、ジュンゴ、ケイタ+1
[必T2-12]	イベント開始時	—	フミ+1
	「その施設、アタシも入る権限ないから、 詳しい事は知らないけど。ちょっと行ってみる？」	「行く」	フミ+1
		「どうしようかな～？」	—
[任T2-05]	イベント開始時	—	マコト+7
[任T2-06]	イベント開始時	—	オトメ+7
[必T2-13]	「じゃあさ、手っ取り早く相方選んじゃってよ、主人公。」	「ダイチかな」	「う～ん…」を選ぶと選択肢が変化。最終的に選んだキャラクターの親密度+1
		「イオ、お願い！」	
		「う～ん…」	
[必T2-14]	「スピカへの対処は我々ジプスに任せるように、と…。 忘れたとは言わせませんよ…？」	「忘れた」	—
		「覚えてる」	ミヤコ+1
	「というわけで、今から東京支局の研究室に来て。」	「すぐに行く」	フミ+1
		「気が進まない」	—
[必T2-16]	イベント開始時	—	マコト、オトメ、フミ+2
	「主人公くん、目は覚めてる？」	「イオか？」	イオ+1
		「オトメ？」	オトメ+2
		「ダイチか！」	ダイチ+1
	「ジュンゴ、サダクを助けたい…。 だったら、ジプスにいたらダメだよね…？」	「ジプスを信じるべきだ」	ミヤコ+2
		「離反するぞ！」	マコト、オトメ、フミ、アルコル+1
[必T2-17]	イベント開始時	—	ロナウド+2

THURSDAY（→P292）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
THURSDAY 開始時	イベント開始時		マコト+2
	「これでサダクの意識戻せるから、上手く行けば助け出せるかも。 行ってみる？」	「すぐに行こう」	アルコル+1
		「あとで行こう」	—
[必T3-01]	イベント開始時	—	マコト+1
[必T3-02]	「誰が様子見に行くか決めてよ。」	「東京に詳しいメンバー」	ダイチ、イオ、ジョー、マコト+1
		「屈強な男性陣」	ジュンゴ、ケイタ、ロナウド+1
		「十代女子と自分」	イオ、ヒナコ、アイリ+1
		「元ジプスメンバーと自分」	マコト、オトメ、フミ+1
[必T3-03]	「ああ…久しぶりだね、輝く者。」	「久しぶり」	アルコル+1
		「や～い、捕まってやんの」	—
		「大丈夫か？」	アルコル+1
	戦闘後	—	アルコル+1
[必T3-04]	「それともう1つ…サダクは、ヤマト局長の居場所についても、 話していた…。」	「アーカーシャ層にいる？」	ヤマト+1
		「思い出の中にいる！」	—
[必T3-07]	イベント開始時	—	ダイチ、イオ、ジュンゴ、 ケイタ+1
	「主人公くんもアルクトゥルスの様子、見に来たの？」	「そうだ」	—
		「ダイチが心配だから」	ダイチ+1
	「お前も他のヤツらんとこ行って来いや。」	「そうする」	—
		「着いて行かなくていい？」	ケイタ+1
[任T3-01]	イベント開始時	—	ジョー、ロナウド+2
[任T3-02]	イベント開始時	—	ヒナコ、アイリ+2
[必T3-08]	「そうか…。全体的に成果はなし、か…。」	「諦めるしかない」	—
		「まだ諦めない」	マコト+1
[必T3-09]	イベント開始時	—	ヤマト+1

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T3-09]	「誘われているのか…？　罠の可能性もあるな…。」	「行こう」	ヤマト+1
		「やめとく？」	—
	「いや、罠というより…アタシ達の行動そのものが、あの人の計画の一部なのかも。」	「行くしかない！」	ヤマト+1
		「帰ろうぜ！」	—
	「それでもお前は、私にここを離れて地上に戻れと言うのか…!?」	「黙って従え」	—
		「リスクは覚悟の上だ」	ヤマト+1
		「ヤマトと一緒に戦いたい」	ヤマト+1
[必T3-12]	「これで今度こそ…アルクトゥルスに勝てるよね…？」	「もちろんだ」	イオ+1
		「さぁね」	—
[必T3-13]	イベント開始時	—	ヤマト+1
	「主人公…できるな？」	「痛いのは嫌だな」	—
		「大丈夫だ」	ヤマト+1
[必T3-14]	イベント開始時	—	ミヤコ+1
[必T3-15]	「ミヤコ局長の計画とは…いったい何なのだろう…？」	「世界救済？」	ミヤコ+2
		「世界征服？」	—

FRIDAY（→P312）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T4-02]	「富士火口行きのコードは手に入ったし、ターミナルの設定ももう終わったよ。」	「仕事が速いな」	フミ+1
		「遅かったな」	—
[必T4-03]	イベント開始時	—	ヤマト+2
	「どうする？　ダイチ、助けに行く？」	「惜しい奴をなくした」	—
		「すぐに行こう」	ダイチ+1
		「今はやる事がある」	ダイチ+1
	「すまない…俺たちのせいで…。」	「仕方ない」	ロナウド+1
		「クズめ！」	—
		「トイレを我慢させればよかった」	ロナウド+1
[任T4-01]	イベント開始時	—	ヤマト+2
[任T4-02]	イベント開始時	—	ヤマト+2
	「そうだな…では、まずはお前の質問に答えていくとしよう。」（[必T4-02]クリア後から[必T4-03]クリアまでのみ）	「死後の管理者権限について」	ヤマト+1
		「質問はない」	—
	「そうだな…まずはお前の質問に答えていくとしよう。」	「死んだ時、管理者権限は？」	ヤマト+1
		「質問はない」	—
[必T4-04]	イベント開始時	—	ダイチ+10、ミヤコ、アルコル+20
	「ならば…私に残された人類を救う道は、あなた方と共に戦う事だけですね…。」	「ミヤコの力が必要だ」	ミヤコ+1
		「カノープスなんて楽勝」	—
[必T4-05]	イベント開始時	—	アルコル、ミヤコ+1
[必T4-06]	イベント開始時	—	アルコル+1
[必T4-07]	イベント開始時	—	ロナウド+1
[任T4-03]	イベント開始時	—	ヤマト、ミヤコ+2
	「何か方法はないか…。」	「アストロラーベの世界創造は？」	ヤマト、ミヤコ+1
		「管理者と友達になる」	—
		「諦めよう」	—
	「現代世界と同じ新世界を創り出す方法はないか…？」	「管理者にお願いする」	—
		「新世界を現代世界に創り変える」	ヤマト、ミヤコ+1
		「諦めるしかない」	—
	「そうだな…アストロラーベを使わず世界を創り変える方法はないか…？」	「管理者権限だ」	ヤマト、ミヤコ+1
		「頑張って創り変えるよ」	—
		「諦めるんだ」	—

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[任T4-03]	「…そうだな…70億もの人間はもうこの世界には残っていない…。」	「13人で頑張る」	—
		「アカシックレコードの中にある」	ヤマト、ミヤコ+1
		「何事も諦めが肝心」	—
FRIDAY 19:00	「主人公か？　私だ。」	「ヤマトから電話は久しぶり」	ヤマト+1
		「何だ、ヤマトか」	—
[必T4-08]	「カノープスの一部であるものを、抹消できるなんて…なぜ…？」	「こっちがレベルアップしたから？」	—
		「ヤマトとミヤコに関係がある？」	ヤマト、ミヤコ+1
	「その4つのファクターがある限り…カノープスとは、勝負にさえならないでしょう…。」	「ファクターを奪えば？」	ヤマト、ミヤコ、アルコル+1
		「じゃあ無理だな」	—
[必T4-11]	「輝く者自らが管理者に…？本気なのか…？」	「やっぱり考え直す」	—
		「本気だ」	アルコル+2
[必T4-11]	管理ルート確定時	—	アルコル+2
[必T4-12]	修羅ルート確定時	—	ロナウド+2
[必T4-13]	創造ルート確定時	—	ヤマト、ミヤコ+2

LASTDAY・修羅ルート（→P330）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T5S-01]	イベント開始時	—	ヤマト+2
[必T5S-02]	イベント開始時	—	ミヤコ+2
[必T5S-03]	イベント開始時	—	アルコル+2
[任T5S-01]	イベント開始時	—	ダイチ、イオ+2
	「…何かジッとしてられなくてさ、ちょっと外をブラブラしてたんだ。なあ、この場所、覚えてるか？」	「覚えてない」	—
		「ドゥベと戦った」	ダイチ+1
[任T5S-02]	イベント開始時	—	ヒナコ、アイリ+2
	「…カノープスってさ、すごく強いらしいけど、私たちならきっと勝てるよね。」	「勝てる」	ヒナコ、アイリ+1
		「それはどうかな」	—
[任T5S-03]	イベント開始時	—	ジュンゴ、ケイタ+2
[任T5S-04]	イベント開始時	—	ジョー、ロナウド+2
[任T5S-05]	イベント開始時	—	マコト、オトメ、フミ+2
	「アストロラーベを我々がどう扱っていくかも、真剣に考えなければ…。」	「人間のために使いまくる」	—
		「安易な使い方を避ける」	マコト、オトメ、フミ+1

LASTDAY・創造ルート（→P330）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T5C-01]	イベント開始時	—	ヤマト+2
[必T5C-02]	イベント開始時	—	ミヤコ+2
[必T5C-03]	イベント開始時	—	アルコル+2
[任T5C-01]	イベント開始時	—	ダイチ、イオ+2
	「…何かジッとしてられなくてさ、ちょっと外をブラブラしてたんだ。なあ、この場所、覚えてるか？」	「覚えてない」	—
		「ドゥベと戦った」	ダイチ+1
	「カノープスは強いらしいけど、今までだって勝ってきたんだ…今回もきっと…勝てるよな？」	「勝てる」	ダイチ、イオ+1
		「どうかな？」	—
[任T5C-03]	イベント開始時	—	ジュンゴ、ケイタ+2
[任T5C-04]	イベント開始時	—	ジョー、ロナウド+2
[任T5C-05]	イベント開始時	—	マコト、オトメ、フミ+2

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T3-09]	「誘われているのか…？　罠の可能性もあるな…。」	「行こう」	ヤマト+1
		「やめとく？」	—
	「いや、罠というより…アタシ達の行動そのものが、あの人の計画の一部なのかも。」	「行くしかない！」	ヤマト+1
		「帰ろうぜ！」	—
	「それでもお前は、私にここを離れて地上に戻れと言うのか…!?」	「黙って従え」	—
		「リスクは覚悟の上だ」	ヤマト+1
		「ヤマトと一緒に戦いたい」	ヤマト+1
[必T3-12]	「これで今度こそ…アルクトゥルスに勝てるよね…？」	「もちろんだ」	イオ+1
		「さぁね」	—
[必T3-13]	イベント開始時	—	ヤマト+1
	「主人公…できるな？」	「痛いのは嫌だな」	—
		「大丈夫だ」	ヤマト+1
[必T3-14]	イベント開始時	—	ミヤコ+1
[必T3-15]	「ミヤコ局長の計画とは…いったい何なのだろう…？」	「世界救済？」	ミヤコ+2
		「世界征服？」	—

FRIDAY（→P312）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T4-02]	「富士火口行きのコードは手に入ったし、ターミナルの設定ももう終わったよ。」	「仕事が速いな」	フミ+1
		「遅かったな」	—
[必T4-03]	イベント開始時	—	ヤマト+2
	「どうする？　ダイチ、助けに行く？」	「惜しい奴をなくした」	—
		「すぐに行こう」	ダイチ+1
		「今はやる事がある」	ダイチ+1
	「すまない…俺たちのせいで…。」	「仕方ない」	ロナウド+1
		「クズめ！」	—
		「トイレを我慢させればよかった」	ロナウド+1
[任T4-01]	イベント開始時	—	ヤマト+2
[任T4-02]	イベント開始時	—	ヤマト+2
	「そうだな…では、まずはお前の質問に答えていくとしよう。」（[必T4-02]クリア後から[必T4-03]クリアまでのみ）	「死後の管理者権限について」	ヤマト+1
		「質問はない」	—
	「そうだな…まずはお前の質問に答えていくとしよう。」	「死んだ時、管理者権限は？」	ヤマト+1
		「質問はない」	—
[必T4-04]	イベント開始時	—	ダイチ+10、ミヤコ、アルコル+20
	「ならば…私に残された人類を救う道は、あなた方と共に戦う事だけですね…。」	「ミヤコの力が必要だ」	ミヤコ+1
		「カノープスなんて楽勝」	—
[必T4-05]	イベント開始時	—	アルコル、ミヤコ+1
[必T4-06]	イベント開始時	—	アルコル+1
[必T4-07]	イベント開始時	—	ロナウド+1
[任T4-03]	イベント開始時	—	ヤマト、ミヤコ+2
	「何か方法はないか…。」	「アストロラーベの世界創造は？」	ヤマト、ミヤコ+1
		「管理者と友達になる」	—
		「諦めよう」	—
	「現代世界と同じ新世界を創り出す方法はないか…？」	「管理者にお願いする」	—
		「新世界を現代世界に創り変える」	ヤマト、ミヤコ+1
		「諦めるしかない」	—
	「そうだな…アストロラーベを使わず世界を創り変える方法はないか…？」	「管理者権限だ」	ヤマト、ミヤコ+1
		「頑張って創り変えるよ」	—
		「諦めるんだ」	—
[任T4-03]	「…そうだな…70億もの人間はもうこの世界には残っていない…。」	「13人で頑張る」	—
		「アカシックレコードの中にある」	ヤマト、ミヤコ+1
		「何事も諦めが肝心」	—
FRIDAY 19:00	「主人公か？　私だ。」	「ヤマトから電話は久しぶり」	ヤマト+1
		「何だ、ヤマトか」	—
[必T4-08]	「カノープスの一部であるものを、抹消できるなんて…なぜ…？」	「こっちがレベルアップしたから？」	—
		「ヤマトとミヤコに関係がある？」	ヤマト、ミヤコ+1
	「その4つのファクターがある限り…カノープスとは、勝負にさえならないでしょう…。」	「ファクターを奪えば？」	ヤマト、ミヤコ、アルコル+1
		「じゃあ無理だな」	—
[必T4-11]	「輝く者自らが管理者に…？本気なのか…？」	「やっぱり考え直す」	—
		「本気だ」	アルコル+2
[必T4-11]	管理ルート確定時	—	アルコル+2
[必T4-12]	修羅ルート確定時	—	ロナウド+2
[必T4-13]	創造ルート確定時	—	ヤマト、ミヤコ+2

LASTDAY・修羅ルート（→P330）

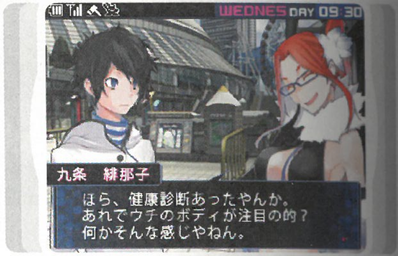
イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T5S-01]	イベント開始時	—	ヤマト+2
[必T5S-02]	イベント開始時	—	ミヤコ+2
[必T5S-03]	イベント開始時	—	アルコル+2
[任T5S-01]	イベント開始時	—	ダイチ、イオ+2
	「…何かジッとしてられなくてさ、ちょっと外をブラブラしてたんだ。なあ、この場所、覚えてるか？」	「覚えてない」	—
		「ドゥベと戦った」	ダイチ+1
[任T5S-02]	イベント開始時	—	ヒナコ、アイリ+2
	「…カノープスってさ、すごく強いらしいけど、私たちならきっと勝てるよね。」	「勝てる」	ヒナコ、アイリ+1
		「それはどうかな」	—
[任T5S-03]	イベント開始時	—	ジュンゴ、ケイタ+2
[任T5S-04]	イベント開始時	—	ジョー、ロナウド+2
[任T5S-05]	イベント開始時	—	マコト、オトメ、フミ+2
	「アストロラーベを我々がどう扱っていくかも、真剣に考えなければ…。」	「人間のために使いまくる」	—
		「安易な使い方を避ける」	マコト、オトメ、フミ+1

LASTDAY・創造ルート（→P330）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[必T5C-01]	イベント開始時	—	ヤマト+2
[必T5C-02]	イベント開始時	—	ミヤコ+2
[必T5C-03]	イベント開始時	—	アルコル+2
[任T5C-01]	イベント開始時	—	ダイチ、イオ+2
	「…何かジッとしてられなくてさ、ちょっと外をブラブラしてたんだ。なあ、この場所、覚えてるか？」	「覚えてない」	—
		「ドゥベと戦った」	ダイチ+1
	「カノープスは強いらしいけど、今までだって勝ってきたんだ…今回もきっと…勝てるよな？」	「勝てる」	ダイチ、イオ+1
		「どうかな？」	—
[任T5C-03]	イベント開始時	—	ジュンゴ、ケイタ+2
[任T5C-04]	イベント開始時	—	ジョー、ロナウド+2
[任T5C-05]	イベント開始時	—	マコト、オトメ、フミ+2

親密度が変化する縁イベント

ここからは、親密度が変化する縁イベントを紹介する。縁イベントでは各キャラクターに特化したエピソードが語られることもあり、全体的に親密度の増加量が多い。また、発生した時点で親密度が大幅に上昇するイベントが多いのも特徴で、各キャラクターとの縁ステージを効率よく高めていくためには、縁イベントは無視することのできない要素になる。なお、セプテントリオン編の7TH DAYは同じ陣営のキャラクターか、説得または決別したあとのキャラクターしか縁イベントが発生しない。



各キャラクターの内面に踏み込む内容なだけあって獲得できる親密度も非常に多い。優先的に発生させていこう。

セプテントリオン編

ダイチ（→P427）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S01-01]	イベント開始時	―	ダイチ+10
[縁S01-02]	イベント開始時	―	ダイチ+10
	「おっ、主人公じゃんか。はは、調子どうよ？」	「ダイチこそ」	ダイチ+2
		「ケガとかない？」	ダイチ+2
	「いや～でも、アレはさすがにヤバかったね～。マジ死ぬかと思ったもん！」	「何で戻ってきた？」	―
		「ナイスタイミング」	ダイチ+1
	「でもさ…。あの時の俺ってば、ちょっとカッコよくなかった？」	「よかった」	ダイチ+2
		「わるかった」	―
[縁S01-03]	イベント開始時	―	ダイチ+10
[縁S01-04]	イベント開始時	―	ダイチ+10
[縁S01-05]	イベント開始時	―	ダイチ+10
[縁S01-06]	イベント開始時	―	ダイチ+10
	「いや～親友！ いいところに来たね！ 一緒に悪魔でもどうだい!?」	「いいよ」	ダイチ+2
		「1人で頑張れ」	―
[縁S01-07]	イベント開始時	―	ダイチ+10
[縁S01-08]	イベント開始時	―	ダイチ+10
[縁S01-09]	イベント開始時	―	ダイチ+20
	「あ…行っちゃった…。ははは、怒らせちゃった…？」	「仕方ない」	―
		「当然だ」	ダイチ+1
[縁S01-10]	イベント開始時	―	ダイチ+30
[縁S01-11]	イベント開始時	―	ダイチ+10
	「うは～痛てて…。ちょっとは勘弁しろっての。」	「元気？」	―
		「どうした？」	ダイチ+1
[縁S01-12]	イベント開始時	―	ダイチ+10
[縁S01-13]	イベント開始時	―	ダイチ+10
	「…主人公、頑張ろうぜ。こんなの早く終わりにしなきゃ…！」（ダイチが仲間になっている場合のみ）	「ダイチ次第だ」	―
		「そうだな」	ダイチ+1
		「そうか？」	―
[縁S01-14]	イベント開始時	―	ダイチ+20

イオ（→P428）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S02-01]	イベント開始時	―	イオ+10
[縁S02-02]	イベント開始時	―	イオ+10
[縁S02-03]	イベント開始時	―	イオ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S02-03]	「あぁ～ん？ 何やねん、オマエ？」	「友達だ」	イオ+1
		「彼氏だ」	―
		「お前こそ何やねん」	―
[縁S02-04]	イベント開始時	―	イオ+10
	「うん？ 何や、アンタ？」	「友達です」	イオ+1
		「彼氏です」	―
		「お前こそ何やねん」	―
[縁S02-05]	イベント開始時	―	イオ+20
[縁S02-06]	イベント開始時	―	イオ+10
[縁S02-07]	イベント開始時	―	イオ+10
	「ごめんなさい…私…。主人公くんだったらどうする…？」	「配る」	イオ+1
		「配らない」	イオ+1
		「川に捨てる」	―
[縁S02-08]	イベント開始時	―	イオ+10
[縁S02-09]	イベント開始時	―	イオ+10
	「でも…よくわかったね？ 私が本屋さんに用事あるって。」（直前の選択肢で「本屋に用？」を選んだ場合のみ）	「勘だよ」	イオ+1
		「神田だよ」	イオ+1
		「カンダタだよ」	―
	「主人公くんは、何の勉強したらいいと思う？」	「好きな勉強」	イオ+1
		「役に立つ勉強」	イオ+2
		「べんきょうってなに？」	―
[縁S02-10]	イベント開始時	―	イオ+20
	「自分の意見なんて…、人とぶつかるだけじゃない…。だったら…合わせてた方が…。」	「そうだな」	―
		「いいや」	イオ+2
[縁S02-11]	イベント開始時	―	イオ+30
[縁S02-12]	イベント開始時	―	イオ+10
	「いつも一緒にいてくれて、 私の背中を押してくれたから…。」	「どうも」	イオ+1
		「友達だから」	―
		「これからも」	イオ+2
[縁S02-13]	イベント開始時	―	イオ+10
[縁S02-14]	イベント開始時	―	イオ+10
	「私はちょっと…その、街の様子が気になっちゃって。それで…見に来たの。」	「ボロボロだ」	イオ+1
		「大した事ない」	―
[縁S02-15]	イベント開始時	―	イオ+20
	「何か私…、色んな人に助けてもらってるね。」	「感謝しろ」	―
		「こちらこそ」	イオ+1
		「ジョーは？」	―

ジョー（→P428）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S03-01]	イベント開始時	―	ジョー+10
	「お～、主人公くん。やっぱ気になるよね、今週ヤンピョン読んでなくてさ～。」	「気になる」	ジョー+1
		「気にならない」	―
[縁S03-02]	イベント開始時	―	ジョー+10
[縁S03-03]	イベント開始時	―	ジョー+10
[縁S03-04]	イベント開始時	―	ジョー+10
	「あはは、忘れちゃった。大阪の「たぬき」は何だっけ？」	「油あげのうどん」	―
		「油あげのそば」	ジョー+1
		「天カスのそば」	―
[縁S03-05]	イベント開始時	―	ジョー+10
[縁S03-06]	イベント開始時	―	ジョー+10
[縁S03-07]	イベント開始時	―	ジョー+20
[縁S03-08]	イベント開始時	―	ジョー+10
	「俺も共犯だったけどさ、あんまり面白いもんだからつい追い込んじゃったよお。」（[縁S04-04]後のみ）	「ナイス」	ジョー+1
		「ひどい」	―

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S03-08]	「ほ～れほれ、ジョー兄さんに教えてごらん？」([縁S04-04]未発生時のみ)	「年上」	マコト、ヒナコ、フミ、オトメ+1
		「同い年」	イオ+2
		「年下」	アイリ+2
[縁S03-09]	イベント開始時	—	ジョー+10
	「結婚の約束もしちゃったしさ。これから大変だよ。」	「結婚？」	—
		「なぜ？」	—
		「おめでとう」	ジョー+1
[縁S03-10]	イベント開始時	—	ジョー+10
[縁S03-11]	イベント開始時	—	ジョー+10
[縁S03-12]	イベント開始時	—	ジョー+30
[縁S03-13]	イベント開始時	—	ジョー+10
[縁S03-14]	イベント開始時	—	ジョー+10
	「ホント、君たちと会えて良かった。昔からラッキーなんだよね。特に対人運っていうかさ～。」	「こちらこそ」	ジョー+1
		「いい迷惑だ」	—
[縁S03-15]	イベント開始時	—	ジョー+10
[縁S03-16]	イベント開始時	—	ジョー+20

マコト(→P429)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S04-01]	イベント開始時	—	マコト+10
	「…主人公。すまないな、今は忙しいんだ。」	「大変そうだ」	マコト+2
		「つらそうだ」	マコト+1
[縁S04-02]	イベント開始時	—	マコト+10
[縁S04-03]	イベント開始時	—	マコト+10
	「マコトが女性の後ろ姿を見つめている…。」	「冷たいね」	—
		「気にするな」	マコト+1
[縁S04-04]	イベント開始時	—	マコト+10
[縁S04-05]	イベント開始時	—	マコト+10
[縁S04-06]	イベント開始時	—	マコト+10
	「…主人公、聞いていたのか。情けないところを見せてしまったな。」	「恩って？」	マコト+1
		「元気出せ」	マコト+2
		「やーい」	—
[縁S04-07]	イベント開始時	—	マコト+20
	「……！　何だと…。」	「気にするな」	—
		「ロナウドの話を聞こう」	ロナウド+1
[縁S04-08]	イベント開始時([縁S04-07]後のみ)	—	マコト+10
	イベント開始時([縁S04-07]未発生時のみ)	—	マコト+20
	「マコトは言葉を詰まらせている。迷っているようだ…。」	「頑張れ」	マコト+1
		「早くしてよ」	—
	「クッ…。私は…何を信じれば…。」	「ジプス」	—
		「自分」	マコト+2
		「ロナウド」	マコト+1
[縁S04-09]	イベント開始時	—	マコト+30
[縁S04-10]	イベント開始時	—	マコト+10
[縁S04-11]	イベント開始時	—	マコト+10
[縁S04-12]	イベント開始時	—	マコト+10
	「ジプスではなく個人としてな。もう戦う義務はないというのに…。」	「ヒマ？」	—
		「なぜ？」	マコト+1
[縁S04-13]	イベント開始時	—	マコト+20

ヤマト(→P429)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S05-01]	イベント開始時	—	ヤマト+10
[縁S05-01]	「主人公くんか。今の話を聞いていたのか？」	「聞いてた」	ヤマト+1
		「聞いてなかった」	—
		「始末って…？」	ヤマト+1
	「君たちを監禁しようとしたのは、そういう意図だ…分かるな。」	「あっそう」	ヤマト+1
		「なるほど」	ヤマト+2
		「冗談じゃない」	—
[縁S05-02]	イベント開始時	—	ヤマト+10
[縁S05-03]	イベント開始時	—	ヤマト+10
	「やはりクズはクズ…。訓練したところで使い物にならん。」	「仕方ない」	ヤマト+1
		「クビだな」	ヤマト+1
		「励まそう」	—
[縁S05-04]	イベント開始時	—	ヤマト+10
	「さて君は…どうだろうな？」([必S4-08]未発生時のみ)	「使える駒だ」	ヤマト+1
		「使えない駒だ」	—
		「駒じゃない」	ヤマト+1
	「どこでそのような素養を身につけた？ぜひ聞きたいものだが。」([必S4-08]発生後のみ)	「素養はない」	—
		「才能だろう」	ヤマト+1
		「秘密だ」	—
[縁S05-05]	イベント開始時	—	ヤマト+10
[縁S05-06]	イベント開始時	—	ヤマト+20
[縁S05-07]	イベント開始時	—	ヤマト+10
	「…先に話した、私の理想は理解したな？」	「理解した」	ヤマト+1
		「理想って？」	—
	「お前は感じなかったか？　あの社会が、いかに愚かだったか。」	「感じる」	ヤマト+2
		「感じない」	—
[縁S05-08]	イベント開始時	—	ヤマト+10
	「賢明な君なら必ず私を選ぶ…。そう信じていたよ。」	「当然の選択」	ヤマト+1
		「何となく選んだ」	—
	「しかしそれはもう過去の事…。今の日本にそれだけの価値があると思うか？」	「ある」	—
		「ない」	ヤマト+1
	「それが私の掲げる実力主義社会の意義だ。…わかってくれるな？」	「分かった」	ヤマト+1
		「分からない」	—
[縁S05-09]	イベント開始時	—	ヤマト+20
	イベント開始時([縁S05-07]発生後のみ)	—	マコト、フミ、ケイタ+1
	「…主人公、君はこの状況、どう見る？」	「問題ない」	ヤマト+2
		「ヤバそう」	—
		「さあ？」	ヤマト+1
[縁S05-10]	イベント開始時	—	ヤマト+10
	「しかし私には、まだやるべき事が残っている。」	「日本の復興？」	—
		「ジプスの復活？」	—
		「ポラリスを倒す？」	ヤマト+1
[縁S05-11]	イベント開始時	—	ヤマト+20

ヒナコ(→P429)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S06-01]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	「ふぅ…ああ、主人公。やっと行ったわぁ。」	「強引だ」	—
		「交渉上手だ」	ヒナコ+2
		「江戸っ子だ」	ヒナコ+1
[縁S06-02]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	「うーん、思い出せないぞ。主人公くんは何か聞こえてた？」	「キタ」	—
		「ミナミ」	ヒナコ+1
		「ヒガシ」	—
[縁S06-03]	イベント開始時	—	ヒナコ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S06-03]	「男子の意見として、主人公はそのへんどう思う？」	「総合優勝」	ヒナコ+2
		「総合2位」	ヒナコ+1
		「3位以下」	—
[縁S06-04]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
[縁S06-05]	イベント開始時	—	ヒナコ+20
[縁S06-06]	イベント開始時	—	ヒナコ+20
[縁S06-07]	イベント開始時	—	ヒナコ+30
[縁S06-08]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	「ありがとな～、みんな♪　…あら、主人公やないの？」	「何をしてる？」	—
		「やるね」	ヒナコ+1
[縁S06-09]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	「お、主人公。アンタもやってみるか？」	「頼む」	ヒナコ+1
		「勘弁して」	—
[縁S06-10]	イベント開始時	—	ヒナコ+10
	「……。…その家が今は、ただのガレキの山やったよ。」	「大丈夫？」	—
		「家族は？」	ヒナコ+1
[縁S06-11]	イベント開始時	—	ヒナコ+20

ケイタ（→P430）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S07-01]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁S07-02]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁S07-03]	イベント開始時	—	ケイタ+10
	「この期に及んで体なんて気い遣ってどうすんねん。」	「結果は？」	—
		「どうして？」	—
		「細マッチョだ」	ケイタ+1
	「それに、俺はボクサーや。戦う為の健康管理は当然やろ。」	「プロ？」	ケイタ+1
		「アマ？」	ケイタ+2
		「犬？」	—
	「ケイタが武芸館に視線を向けた…。」	「残念だな」	ケイタ+1
		「世界挑戦？」	ケイタ+1
		「ライブ？」	—
[縁S07-04]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁S07-05]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+10
[縁S07-06]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+10
[縁S07-07]	イベント開始時	—	ケイタ+10
	「ジュンゴとケイタは似てる。ね、主人公？」	「似てる」	ジュンゴ+1
		「似てない」	—
		「クリソツ」	ジュンゴ+1
[縁S07-08]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+20
	「勝手な真似しくさって…！　何のつもりや！？」（ジュンゴ生存時のみ）	「怒るな」	ケイタ+1
		「どうした？」	ケイタ+2
		「仲良しだね」	—
	「ケイタがジュンゴを鋭くにらんだ…。」（ジュンゴ生存時のみ）	「やめろ2人とも」	—
		「やめろケイタ」	ケイタ、ジュンゴ+2
		「やめろジュンゴ」	—
[縁S07-09]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+30
[縁S07-10]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+20
[縁S07-11]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+30
	「……！　…あのアホウが！」（ジュンゴ死亡時のみ）	「助けよう！」	ケイタ+1
		「どうする？」	—
[縁S07-12]	イベント開始時（ジュンゴ生存時のみ）	—	ケイタ+10
[縁S07-13]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁S07-14]	イベント開始時	—	ケイタ+10
[縁S07-15]	イベント開始時（ジュンゴ死亡時のみ）	—	ケイタ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S07-16]	イベント開始時	—	ケイタ+20

アイリ（→P430）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S08-01]	イベント開始時	—	アイリ+10
	「アイリは慌てているようだ…。」	「何を見てた？」	アイリ+1
		「ガン飛ばしてた？」	—
	「ち、ちょっと疲れて、休憩してるだけだもん。保護者みたいな心配、しないでよ。」	「ごめん」	アイリ+1
		「兄と呼べ」	—
[縁S08-02]	イベント開始時	—	アイリ+10
	「あっ…！　な…何よ、また来たワケ？」（[縁S08-01]発生後のみ）	「何か壊したい？」	—
		「何を見てた？」	アイリ+1
	「アイリは慌てているようだ…。」（[縁S08-01]未発生時のみ）	「何を見てた？」	アイリ+1
		「ガン飛ばしてた？」	—
	「…あはは。笑っちゃうよ、ホント。時間のムダだったな～…。」	「そうだね」	—
		「何で諦めた？」	アイリ+1
[縁S08-03]	イベント開始時	—	アイリ+10
[縁S08-04]	イベント開始時	—	アイリ+10
[縁S08-05]	イベント開始時	—	アイリ+20
	「あ、あ～あ…！　聞いて損したなぁ、　全然つまんないの…！」	「そうだな」	—
		「本当に？」	アイリ、マコト+2
[縁S08-06]	イベント開始時	—	アイリ+10
	「ヒナコは露出度高すぎ！　ああいうの、逆に引くよね？」	「アレがいい」	—
		「そうか？」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	「可愛いんだけど、な～んか物足りなくない？」	「事足りる」	—
		「そうか？」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	「あんなキテレツな人、一緒にいて疲れそうでしょ？」	「キテレツなり」	—
		「そうか？」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	「優しすぎてダメ男とか引っかかりそうじゃない？」（オトメ生存時のみ）	「ダイチとか？」	—
		「そうか？」	—
		「そうだ」	アイリ+1
	「それって逆に重くない？」	「完璧に見えるだけ」	—
		「そうか？」	—
		「そうだ」	アイリ+1
[縁S08-07]	イベント開始時	—	アイリ+30
[縁S08-08]	イベント開始時	—	アイリ+10
	「コンサートホールだ。前と変わらない姿で建っている…。」	「良かった」	アイリ+1
		「残念だ」	—
	「でも…私、もうここには来ないよ。もう引きずらない事に決めたから。」	「夢を？」	アイリ+1
		「それがいい」	アイリ+1
		「マフラーを？」	—
[縁S08-09]	イベント開始時	—	アイリ+10
[縁S08-10]	イベント開始時	—	アイリ+10
	「これってやっぱり…、音楽の力…かな？」	「♪」	—
		「そうだ」	アイリ+1
		「疲れた」	—
[縁S08-11]	イベント開始時	—	アイリ+20

ジュンゴ（→P431）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S09-01]	イベント開始時	—	ジュンゴ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S09-01]	「ジュンゴ、作った。…食べて。」	「なぜだ…」	–
		「ありがとう」	ジュンゴ+1
	「だから、どうぞ。」	「どうも」	ジュンゴ+1
		「分からん…」	–
[縁S09-02]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
[縁S09-03]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
[縁S09-04]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
[縁S09-05]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
[縁S09-06]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
	「食べる元気、まだない…?」	「そうだ」	–
		「そうか?」	ジュンゴ+1
		「ジュンゴが悪い」	ジュンゴ+1
[縁S09-07]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
	「凄いでしょ? 他にも色々できるよ。」	「おすわり」	ジュンゴ+1
		「みじん切り」	ジュンゴ+1
		「バックドロップキック」	–
[縁S09-08]	イベント開始時	–	ジュンゴ+30
	「ん…? いいの…?」(オトメ生存時のみ)	「いいよ」	ジュンゴ+1
		「仕方ない」	–
	「だからジュンゴはこれでいい。これでいいんだ…。」(オトメ死亡時のみ)	「本当に?」	–
		「探そう」	ジュンゴ+1
[縁S09-09]	イベント開始時	–	ジュンゴ+20
[縁S09-10]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
[縁S09-11]	イベント開始時	–	ジュンゴ+10
[縁S09-12]	イベント開始時	–	ジュンゴ+20
	「茶碗蒸しも、これで最後。もう材料ない…。」	「寂しいな」	ジュンゴ+1
		「嬉しいな」	–

フミ(→P431)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S10-01]	イベント開始時	–	フミ+10
	「…あ、主人公。ナイスタイミング。ちょっと携帯貸して。」	「いいよ」	フミ+1
		「やだよ」	–
[縁S10-02]	イベント開始時	–	フミ+10
	「デルタ波がヒントだろうけど、ないものねだりしてもね。」	「は?」	フミ+1
		「何の話?」	フミ+1
		「かめかめ波!」	–
[縁S10-03]	イベント開始時	–	フミ+10
	「なるほど。異常なし、か。」	「そうだな」	–
		「そうか?」	フミ+1
		「異常だ…」	フミ+1
[縁S10-04]	イベント開始時	–	フミ+10
[縁S10-05]	イベント開始時	–	フミ+10
[縁S10-06]	イベント開始時	–	フミ+20
[縁S10-07]	イベント開始時	–	フミ+30
[縁S10-08]	イベント開始時	–	フミ+10
[縁S10-09]	イベント開始時	–	フミ+10
[縁S10-10]	イベント開始時	–	フミ+10
	「でもまだまだだね。あと1年はかかるんじゃない?」	「意味ある?」	フミ+1
		「やめたら?」	–
		「楽しそうだ」	フミ+2
[縁S10-11]	イベント開始時	–	フミ+20

DATA データ 親密度変化イベントリスト

オトメ(→P431)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S11-01]	イベント開始時	–	オトメ+10
	「…あら、私ったら。こんな事を相談されても困っちゃうわよね?」	「困っちゃう」	–
		「構わない」	オトメ+2
[縁S11-02]	イベント開始時	–	オトメ+10
[縁S11-03]	イベント開始時	–	オトメ+10
[縁S11-04]	イベント開始時	–	オトメ+10
[縁S11-05]	イベント開始時	–	オトメ+10
	「…お願い、主人公くん。小春に状況を説明してもらえない? 電話に出ないと不安がるから…。」	「いいよ」	オトメ+1
		「仕方ない」	–
[縁S11-06]	イベント開始時	–	オトメ+20
	「ちゃんとした人に任せた方が、小春には幸せなのかな…?」	「そうかも」	–
		「いいや」	オトメ+2
		「分からない」	–
[縁S11-07]	「あ…え…。で、でも小春が…。私、どうしたら…!」	「小春は任せろ」	オトメ+20(初回のみ。2回目以降は+10)
		「ちょっと用事が…」	–
[縁S11-10]	イベント開始時	–	オトメ+10
[縁S11-11]	イベント開始時	–	オトメ+20

ロナウド(→P432)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S12-01]	イベント開始時	–	ロナウド+10
[縁S12-01]	「主人公くんはヤツを…、峰津院をどう見ている?」	「いいヤツ」	–
		「悪いヤツ」	ロナウド+1
		「どうとも」	ロナウド+1
[縁S12-02]	イベント開始時	–	ロナウド+10
[縁S12-04]	イベント開始時	–	ロナウド+10
	「ヤツらの運搬経路に網を張って、そこを叩いたんだ。」	「勝てた?」	ロナウド+1
		「被害は?」	ロナウド+1
		「卑怯者!」	–
[縁S12-05]	イベント開始時	–	ロナウド+10
	「俺もここまで逃げ延びるので精一杯だったよ…。逃げ遅れた仲間はすでに…。」	「残念だ」	ロナウド+1
		「仕方ない」	–
[縁S12-06]	イベント開始時	–	ロナウド+20
[縁S12-07]	イベント開始時	–	ロナウド+30
[縁S12-08]	イベント開始時	–	ロナウド+10
[縁S12-09]	イベント開始時	–	ロナウド+10
[縁S12-10]	イベント開始時	–	ロナウド+10
	「男は殴られ続けている…。」	「止めない」	–
		「止める」	ロナウド+1
[縁S12-11]	イベント開始時	–	ロナウド+20

アルコル(→P432)

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S13-01]	イベント開始時	–	アルコル+10
	「そんな生き方は、どうだろう?」	「いいね」	–
		「いやだ」	アルコル+2
		「分からん」	アルコル+1
[縁S13-02]	イベント開始時	–	アルコル+10
	「…人にとって、生きる目的とはそれほど大事なものだろうか?」	「そうだ」	アルコル+1
		「違う」	–
		「分からん」	–

DATA データ 親密度変化イベントリスト

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁S13-02]	「既に生きる目的が定められた世界なら… 人は幸福だろうか？」	「そうだ」	ー
		「いいや」	アルコル+2
		「分からん」	アルコル+1
[縁S13-03]	イベント開始時	ー	アルコル+10
	「だが人は…、果たしてそれで満足だろうか？」	「満足だ」	ー
		「不満だ」	アルコル+2
		「分からん」	アルコル+1
[縁S13-04]	イベント開始時	ー	アルコル+20
	「そして人の、人の手による、 人のための歴史を紡いでほしい。」	「任せろ」	アルコル+1
		「自信ない」	ー
[縁S13-05]	イベント開始時	ー	アルコル+10
	「…やぁ、主人公。志島大地にも、 私の意図を理解してもらっているところだ。」	「続けて」	アルコル+1
		「無理かも」	ダイチ+1
[縁S13-06]	イベント開始時	ー	アルコル+20

トリアングルム編

ダイチ（→P433）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T01-01]	イベント開始時	ー	ダイチ+10
	「また前みたいにみんなが集まれば無敵だぜぃ！」	「無敵だね」	ダイチ+1
		「素敵だね」	ダイチ+1
		「黙れ志島」	ー
[縁T01-02]	イベント開始時	ー	ダイチ+7
	「…じゃあさ、主人公は彼女の事…どう思ってるのさ？」	「信用ならない」	ー
		「頼りになる」	ミヤコ+1
		「女装ヤマト」	ー
[縁T01-03]	イベント開始時	ー	ダイチ+10
[縁T01-04]	イベント開始時	ー	ダイチ+7
[縁T01-05]	イベント開始時	ー	ダイチ+7
	「サイレンの音につられて仲間たちが集まってきた…。」	「ダイチがやらかした」	ー
		「たぶん装置の誤作動」	ダイチ+1
[縁T01-06]	イベント開始時	ー	ダイチ+20
	「…って、げぇっ！　主人公!?　どどど、どうしてここに!?」 （[必T3-05]をクリアしていない場合のみ）	「何してる？」	ダイチ+1
		「陰口？」	ー
	「ホントにもう、消えかかったりとかしてねーんだな？」 （さきに[必T3-05]をクリアした場合のみ）	「うっとうしい」	ー
		「もう大丈夫」	ダイチ+1
	「お前が背負ってる物に比べたら、 全然まだまだミジンコレベルよ。」	「確かに」	ー
		「お前にはお前の良さがある」	ダイチ+1
		「比べるものじゃない」	ダイチ+1
[縁T01-07]	イベント開始時	ー	ダイチ+30
	「…おう、主人公じゃんか。休憩中か？」	「何してる？」	ダイチ+1
		「暇そうだな」	ー
		「頑張ってるな」	ダイチ+2
	「迷子…かぁ。 悪魔にでも襲われてたら、大変だぞ…なぁ、主人公？」	「急いで探そう」	ダイチ+1
		「めんどくさい」	ー
[縁T01-08]	イベント開始時	ー	ダイチ+10、ミヤコ+2
	「…それが、彼の才なのでしょうか？」	「そうだよ」	ダイチ+1
		「ダイチの良いところ」	ダイチ+1
		「ただのバカだ」	ー

イオ（→P433）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T02-01]	イベント開始時	ー	イオ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T02-01]	「そのうち慣れてくるのかな…。」	「慣れるさ」	イオ+1
		「慣れない」	ー
	「色んな事があったよね…。」	「覚えてない」	ー
		「ルーグとか？」	イオ+1
		「だんぼーる被ってた」	イオ+1
	「今を頑張るよ。」	「頑張ろう」	ー
		「生き抜こう」	ー
		「一緒にな」	イオ+1
[縁T02-02]	イベント開始時	ー	イオ+7
	「こんなところでどうしたの？」	「イオの様子を見に来た」	イオ+1
		「ミヤコの様子を見に来た」	ミヤコ+1
		「諜報活動」	ー
	「もう二度とあんな思いはしたくないから…。」	「あんな思い？」	ー
		「そうだね」	イオ+1
	「ミヤコさんのこと、どう思う？」	「頼りになる」	ミヤコ+1
		「信用できない」	ー
		「可愛い」	ミヤコ+1
[縁T02-03]	イベント開始時	ー	イオ+7
	「…でも、バンちゃんだって脚とか綺麗だし…。」	「ヘソの方が綺麗」	ー
		「その通り」	アイリ+1
		「そんなことないがや～」	ー
[縁T02-04]	イベント開始時	ー	イオ+20
	「…だからもし、また会えるなら 今度は私が何とかしてあげたい…。」	「イオならできるよ」	イオ+2
		「応援してる」	イオ+2
		「キリがない」	ー
[縁T02-05]	イベント開始時	ー	イオ+10
[縁T02-06]	イベント開始時	ー	イオ+20
	[必T3-14]発生後にこのイベントを迎える	ー	イオ+1
	「イオが不安げな眼差しで、服の袖を掴んできた…。」 （[必T3-14]未発生時のみ）	「離して」	ー
		「どうした？」	イオ+1
[縁T02-07]	イベント開始時	ー	イオ+20
[縁T02-08]	イベント開始時	ー	イオ+30、ミヤコ+2
	「…だ、だから…主人公くん…。 その…よければ…これからも…。」	「隣にいるよ」	イオ+2
		「友達でいようねっ！」	ー
[縁T02-09]	イベント開始時	ー	イオ+7
	「ねぇ、主人公くん。今まで、ありがとう」	「どういたしまして」	ー
		「イオも強くなった」	イオ+1

ジョー（→P433）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T03-01]	イベント開始時	ー	ジョー+7
[縁T03-02]	イベント開始時	ー	ジョー+10
	「だからもし、時間切れがあるのなら 今度は絶対に遅刻しないよ…。」	「今度？」	ー
		「変わったね」	ジョー+1
		「愛だね！」	ジョー+1
[縁T03-03]	イベント開始時	ー	ジョー+7
[縁T03-04]	イベント開始時	ー	ジョー+20
	「でもこんな世の中だからこそ こういうのって嬉しいと思わない？」	「嬉しい」	ジョー+1
		「嬉しくない」	ー
	「…まぁそういうわけでさ、最近世界もアレだし、 励ますって意味も込めて、ね。」	「骨は拾ってやる」	ー
		「上手くいくといいね」	ジョー+1
[縁T03-05]	イベント開始時	ー	ジョー+20

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T03-05]	「…そうだ！　今度は俺も一緒に選びに行ってやろう！」	「任せた」	－
		「一緒に行くよ」	ジョー、ロナウド+1
[縁T03-06]	イベント開始時	－	ジョー+30
	「峰津院のお姫様が医薬品を回してくれたしね。容体の方は心配要らないし。」	「テキトーだ」	－
		「なるほどね…」	ジョー+1

マコト（→P433）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T04-01]	イベント開始時	－	マコト+10
[縁T04-02]	イベント開始時	－	マコト+7
[縁T04-03]	イベント開始時	－	マコト+10
	「…だから命を救うために命を切り捨てる、という行為を躊躇なく行う事ができる。」	「立派だ」	ミヤコ+2
		「怖くない？」	マコト、オトメ+1
	「…ねぇ、主人公くん？」	「女の子？」	－
		「そうだ！」	マコト+1
		「なぜ振る？」	マコト+1
[縁T04-04]	イベント開始時	－	マコト+20
[縁T04-05]	イベント開始時	－	マコト+30、ミヤコ+2
[縁T04-06]	イベント開始時	－	マコト+7

ヤマト（→P433）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T05-01]	イベント開始時	－	ヤマト+10
[縁T05-02]	イベント開始時	－	ヤマト+20
	「取り付く島どころか、板切れ一枚浮かんでなかったよぅ…。」	「お疲れ…」	ダイチ+1
		「チッ、使えんヤツめ」	－
[縁T05-03]	イベント開始時	－	ヤマト+20
[縁T05-04]	イベント開始時	－	ヤマト+30、ミヤコ+1
	「ただの峰津院大和として私が守るべき世界を、自分の足で見て歩きたいのだ…。」	「行ってらっしゃい」	－
		「一緒に行こう」	ヤマト+2

ヒナコ（→P434）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T06-01]	イベント開始時	－	ヒナコ+10
	「そしたら、主人公もライブ絶対観に来てやー！」	「行けたら行くよ」	－
		「行くよ」	ヒナコ+1
[縁T06-02]	イベント開始時	－	ヒナコ+10
	「男は今にもヒナコに手を上げそうな雰囲気だ…。」	「見守る」	－
		「割って入る」	ヒナコ+1
[縁T06-03]	イベント開始時	－	ヒナコ+7
[縁T06-04]	イベント開始時	－	ヒナコ+10
	「これがウチにできる事…ポラリスん時、アンタと一緒に掴んだ答えや。」	「ムードメーカー」	ヒナコ+1
		「おせっかい！」	－
[縁T06-05]	イベント開始時	－	ヒナコ+10
	「ポラリスん時の記憶取り戻して納得したわ。」	「悔しかったんだね」	ヒナコ+1
		「どういう事？」	－
[縁T06-06]	イベント開始時	－	ヒナコ+20
[縁T06-07]	イベント開始時	－	ヒナコ+30

ケイタ（→P434）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T07-01]	イベント開始時	－	ケイタ+7
[縁T07-02]	イベント開始時	－	ケイタ+10
[縁T07-03]	イベント開始時	－	ケイタ+7

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T07-03]	「主人公くん…俺は彼を…傷付けてしまったのだろうか…。」	「傷つけた」	－
		「多分大丈夫」	ロナウド+1
		「反省しろ」	－
[縁T07-04]	イベント開始時	－	ケイタ+20
	「遠くから微かに人々の怒号が聞こえてくる…。」	「聞こえない」	－
		「行こう」	ケイタ+2
	「………。……チッ。」	「よかったね」	ケイタ+1
		「ツマンネ」	－
		「他の人も成長してる？」	ケイタ+1
[縁T07-05]	イベント開始時	－	ケイタ+30
[縁T07-06]	イベント開始時	－	ケイタ+10

アイリ（→P434）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T08-01]	イベント開始時	－	アイリ+7
	「………。…もちろん、アンタにもね。」	「なんで感謝？」	アイリ+1
		「どういたしまして」	アイリ+1
		「気持ちわるっ！」	－
[縁T08-02]	イベント開始時	－	アイリ+10
	「でも私…何か元気出てきたかも…。ありがとね、主人公。」	「今回は兄だからな」	－
		「黙って微笑む」	アイリ+1
[縁T08-03]	イベント開始時	－	アイリ+10
	「そしたら急に悪魔が現れて…とっさにキーボードで悪魔をブッ叩いちゃったんだ…。」	「アイリは大丈夫だった？」	アイリ+1
		「お前が悪魔だ」	－
[縁T08-04]	イベント開始時	－	アイリ+20
[縁T08-05]	イベント開始時	－	アイリ+7
	「水着姿のアイリとヒナコが写った雑誌のページだった…。」	「アイリ可愛い」	アイリ+1
		「やっぱヒナコかなぁ」	ヒナコ+1
		「ヘソ美人」	アイリ+1
[縁T08-06]	イベント開始時	－	アイリ+7
	「今の道にいなかった…、かもしれないし…。」	「今の道？」	－
		「そうだね」	アイリ+1
		「感謝しろよ」	アイリ+1
	「…私、あぁいう大人になりたいんだ。」	「なれるよ」	アイリ+1
		「応援してる」	アイリ+1
		「大きくないしね」	－
[縁T08-07]	イベント開始時	－	アイリ+20
[縁T08-08]	イベント開始時	－	アイリ+30

ジュンゴ（→P434）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
[縁T09-01]	イベント開始時	－	ジュンゴ+7
	「後は、主人公に…。」	「ありがとう」	ジュンゴ+1
		「相変わらずだな」	ジュンゴ+1
		「いらないよ」	－
[縁T09-02]	イベント開始時	－	ジュンゴ+20
	「主人公…アイリが…。」	「放っておこう」	－
		「助けよう」	アイリ、ジュンゴ+1
	「あの子、ずっと泣いてて泣きやまないのよ～。」	「行けジュンゴ！」	ジュンゴ+1
		「頑張れアイリ！」	－
		「ヤマトの物真似をする」	－
[縁T09-03]	イベント開始時	－	ジュンゴ+10
[縁T09-04]	イベント開始時	－	ジュンゴ+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【縁T09-04】	「それでもまだ足りない…。ジュンゴの小さくて可愛い友達…。」	「アイリ？」	－
		「ケイタ？」	－
		「猫」	ジュンゴ+1
	「ジュンゴの事嫌いになったのかな…。」	「何かあったんじゃ？」	ジュンゴ+1
		「きっと会いに来る」	ジュンゴ+2
		「猫だからな」	－
【縁T09-05】	イベント開始時	－	ジュンゴ+20
【縁T09-06】	イベント開始時	－	ジュンゴ+30、ミヤコ+2

フミ（→P434）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【縁T10-01】	イベント開始時	－	フミ+10
【縁T10-02】	イベント開始時	－	フミ+7
【縁T10-03】	イベント開始時	－	フミ+20
【縁T10-04】	イベント開始時	－	フミ+20
【縁T10-05】	イベント開始時	－	フミ+30
【縁T10-06】	イベント開始時	－	フミ+7

オトメ（→P434）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【縁T11-01】	イベント開始時	－	オトメ+10
	「あら、主人公くんじゃない。どうしたの？　こんなところで。どこか具合が悪いのかしら？」	「別に」	－
		「オトメに会いに来た」	オトメ+1
	「小春の事とか驚いちゃった…。」	「小春って誰？」	－
		「驚いた？」	オトメ+1
【縁T11-02】	イベント開始時	－	オトメ+7
【縁T11-03】	イベント開始時	－	オトメ+20
	「フミがワガママを言ってきかないんだ。」	「やめろフミ」	マコト+1
		「頑張れマコト」	フミ+1
【縁T11-04】	イベント開始時	－	オトメ+30
	「オトメがこちらに倒れこんできた…。」	「腕を取る」	オトメ+1
		「抱きとめる」	オトメ+2
		「半身になってかわす」	－
【縁T11-05】	イベント開始時	－	オトメ+10
	「あら、主人公くん。お疲れ様。」	「誰と電話してた？」	オトメ+1
		「彼氏と電話？」	－
		「留守電聞いてた？」	オトメ+1
	「そしたらメッセージを残してくれてね…。嬉しくて保存しちゃったの。」	「なるほど」	オトメ+1
		「なんで母の日？」（[縁T11-01]か[縁T11-04]発生後のみ）	オトメ+1
		「小春って娘？」（[縁T11-01]と[縁T11-04]が未発生時のみ）	－
	「だから、このメッセージは私にとってお守りみたいなものね。」	「なるほど」	－
		「聴かせて？」	オトメ+1

ロナウド（→P435）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【縁T12-01】	イベント開始時	－	ロナウド+7
	「アイリちゃん…まさか君が伴先輩の娘さんだったとは…。」	「誰？」	－
		「デラデカ？」	ロナウド+1
		「デカデラ？」	－
	「…ワン・フォア・オール！」	「オール・フォア・ワン！」	ロナウド+1
		「変わらないな」	ロナウド+1
		「暑苦しい…」	－
【縁T12-02】	イベント開始時	－	ロナウド+10

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【縁T12-02】	「若者たちは去っていった…。」	「職質？」	－
		「友達？」	ロナウド+1
	「人々を守るよう頼んだんだ。」	「頼りない…」	－
		「心強いね」	ロナウド+1
【縁T12-03】	イベント開始時	－	ロナウド+20
	「このままではジリ貧だ…。」	「警察に頼る？」	－
		「自衛隊に頼る？」	－
		「ジプスに頼る？」	ロナウド+1
	「…俺が頼みに行ったところで受け入れてくれるだろうか…。」	「動かなきゃ何も変わらない」	ロナウド+1
		「無理かもしれない」	－
		「お前は誰だ？」	ロナウド+1
	「ロナウドは再び局員たちに頭を下げた…。」	「一緒に頭を下げる」	ロナウド+2
		「黙って見ている」	－
【縁T12-04】	イベント開始時	－	ロナウド+30、ミヤコ+1
	「ロナウドはミヤコに向かって、頭を下げた…。」	「頼むよ」	－
		「一緒に頭を下げる」	ロナウド+1
	「アプリ所持者と協力し、救える全ての命を救うため…最善を尽くせ…と。」	「やったな」	－
		「ありがとうミヤコ」	ミヤコ+1
【縁T12-05】	イベント開始時	－	ロナウド+7

アルコル（→P435）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【縁T13-01】	イベント開始時	－	アルコル+20
【縁T13-02】	イベント開始時	－	アルコル+20
	「…では、峰津院都に正しく私の思いを伝えれば、彼女の態度は軟化するのだろうか…。」	「そうかなあ…」	－
		「自分で考えろ」	アルコル+1
【縁T13-03】	イベント開始時	－	アルコル+30

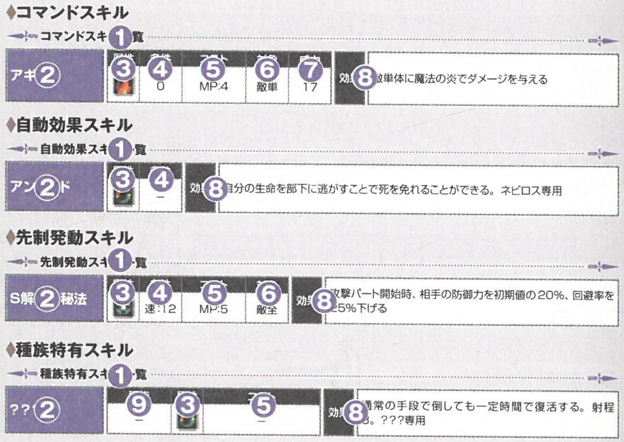
ミヤコ（→P435）

イベントNo.	親密度が変動する行動、またはメッセージ	選択肢	親密度変化
【縁T14-01】	イベント開始時	－	ミヤコ+10
【縁T14-02】	イベント開始時	－	ミヤコ+20
	「私が人間を守りたい、と思えば思うほど、私は人間らしさから遠ざかってしまう…。」	「難しいね」	－
		「そんな事ない」	ミヤコ+1
【縁T14-03】	イベント開始時	－	ミヤコ+20
【縁T14-04】	イベント開始時	－	ミヤコ+30
	「主人公さん…、これは一体…？」	「それが心だ」	ミヤコ+1
		「ミヤコだけのものだよ」	ミヤコ+1
		「自分で考えろ」	－

スキルデータ

全スキルを4つの系統に分け、それぞれのデータを50音順に紹介する。敵専用のものも合わせて掲載しているので、効果を確認しバトルの攻略に役立ててほしい。

スキルデータの見方



❶スキルの系統

❷スキルの名称

❸属性
スキルの属性。詳細はP039参照

❹条件
キャラクターがスキルをセットするための条件。「0」は無条件でセットできることを表わす。「－」はキャラクターがセットできないもので、仲魔または敵専用のスキルであることを表わしている

❺コスト
スキルを使用する際に消費するHP、またはMP。「－」はHPもMPも消費せずに使用できるスキルであることを表わしている

❻対象
そのスキルが効果を発揮する対象。詳細は以下の通り

味単……味方チームのうちの1体
敵単……敵チームのうちの1体
敵リ……敵チームリーダー
味全……味方チームの全員
敵全……敵チームの全員
敵味全…バトルに参加している敵・味方チームの全員
敵複数…敵チームのうち対象がランダムで選ばれる

❼威力
スキルの基本的な威力。数値が大きければ大きいほど効果が大きいことを表わしている

❽効果
スキルの具体的な効果

❾種族
種族特有スキルのみにある項目で、そのスキルを所持している種族を表記している。「●●上位」とある場合は、●●種族の上位スキルであることを、「－」の場合は敵専用のスキルであることをそれぞれ表わしている

DATA データ スキルデータ

コマンドスキル一覧

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	効果
アギ		0	MP:4	敵単	17	敵単体に魔法の炎でダメージを与える
アギダイン		魔:14	MP:13	敵単	108	敵単体に魔法の炎で大ダメージを与える
暴れまくり		力:10	HP:13%	敵複数	30	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す攻撃を敵全体に2～5回行なう
アムリタ		魔:5	MP:9	味全	－	味方チームのすべての状態異常を回復する
嵐の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	－	敵複数体に、衝撃波攻撃をランダムで2～5回行なう。石化対象を高確率で即死
アルカイド		－	MP:6	敵全	67	敵全体に、万能属性による大ダメージを与える。ベネトナシュ専用
暗黒の雷光		－	－	敵全	20	周囲3マス以内にいる全敵チームに、電属性による大ダメージを与える。フェクダ専用
暗黒の雷光		－	－	敵全	45	周囲3マス以内にいる全敵チームに、電属性による大ダメージを与える。ベネトナシュ専用
暗殺拳		速:9	HP:8%	敵単	40	チームメンバーの防御効果を無視したダメージを敵リーダーに与える物理攻撃
怒りの一撃		力:5	HP:5%	敵単	22	命中率は50%だが、クリティカル率が+100%の物理攻撃
いただきマッカ		－	－	敵単	45	攻撃対象から1000マッカ盗むが、対象の所持マッカが0の時は使えない。ビリケン専用
逸脱者の烙印		速:7	MP:15	敵全	60	敵チームそれぞれを中確率でマヒ状態にする
エクスムーブ		速:4	HP:8%	敵単	8	敵単体からEXTRA TURNを奪う物理攻撃を行なう
怪獅子の堅甲		－	MP:5	味全	－	バトル中、味方全体に物理吸収効果を発生。ショルトの守護専用
会心の予言		速:11	MP:8	味全	－	バトル中、味方全体の物理攻撃を各自1回のみクリティカルにする
覚悟の挑発		体:7	MP:10	味単	－	自分へのダメージを軽減し、さらに攻撃を引き受けやすくなる
影の盾	－	－	MP:30	味全	－	バトル中、味方全体に万能属性を除く全攻撃を無効にする防壁を作る。セルティ専用

DATA データ スキルデータ

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	効果
影の大鎌		−	HP:12%	敵全	40	物理耐性を無視して敵全体を攻撃する(反射を除く)。セルティ専用
火事場吸血		体:13	MP:12	敵単	120	敵単体からHPを奪い、自身を回復。最大HPに対して残HPが低いほど効果大
火事場撃		−	全HP	敵全	150	最大HPが高く、残HPが低いほど威力が増す攻撃を敵全体に行なうが、HPが0になる。悪魔専用
雷の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	−	敵複数体に、魔法の雷攻撃をランダムで2～5回行なう。低確率で感電状態にする。
貫通の一撃		力:18	HP:10%	敵単	60	物理耐性を持つ敵にも中威力のダメージを与える物理攻撃(反射を除く)
ギガジャマ		魔:10	MP:20	敵単	−	敵単体を中確率で封技状態にする
吸魔		魔:11	MP:2	敵単	3	敵単体のHPとMPを奪い、自分のHPとMPをそれぞれ回復する
くちぐるま		−	MP:22	敵全	−	敵チームそれぞれを中確率で魅了状態にする。折原臨也専用
ケフェイド		−	−	敵全	45	敵全体に高威力の物理攻撃を行なう。ポラリス専用
氷の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	−	敵複数体に、魔法の吹雪攻撃をランダムで2～5回行なう。低確率で凍結状態にする
刻印の翼		−	MP:10	敵全	25	敵全体に中威力の攻撃を行ない、中確率で封技状態にする。アリオト、ベネトナシュ専用
護身用ナイフ		−	HP:25%	敵単	75	すべての防護をかいくぐる敵単体への攻撃。折原臨也専用
ゴモラの獄炎		−	−	敵全	200	魔法の炎で大ダメージを与える。無限射程。ベリアル専用
殺しはしない		−	HP:8%	敵単	45	敵単体に必ず命中する高威力の攻撃を行なうが、HP2以上の敵にトドメは刺せない。セルティ専用
渾身の一撃		速:11	HP:15%	敵単	17	敵単体に、命中すれば必ずクリティカルになる物理攻撃を行なう
最期の一撃		体:12	残りHP−1	敵単	1	敵単体に自分の現在HP値に応じたダメージを耐性を無視して与える。自分のHPは1になる
再生		−	−	味単	25	再生能力によって自身のHPを大回復する
裁きの雷火		魔:12	MP:35	敵全	50	敵全体に相手のHP現在値の約半分のダメージを与える
サマリカーム		魔:21	MP:35	味単	−	死亡状態の味方単体をHP全回復の状態で復活させる
ザン		0	MP:4	敵単	17	敵単体に魔法の衝撃波でダメージを与える。石化対象を高確率で即死させる
斬首・公開処刑		−	HP:15%	敵全	69	最大HPが高く、残HPが多いほど威力が増す攻撃を敵全体に行なう。峰津院都専用
ザンダイン		魔:14	MP:13	敵単	108	敵単体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化対象を高確率で即死させる
ジオ		0	MP:4	敵単	14	敵単体に魔法の雷でダメージを与える。低確率で感電状態にする
ジオダイン		魔:14	MP:13	敵単	102	敵単体に魔法の雷で大ダメージを与える。低確率で感電状態にする
死角の刃撃		−	HP:8%	敵単	−	敵単体に物理と四魔法属性の内一番有効な属性で攻撃する。低確率で感電状態にする。折原臨也専用
死神の点呼		速:12	MP:26	敵全	−	毒、マヒ、石化、魅了状態の敵を即死させる
しばきまくり		−	−	敵全	38	マッカを持っていない貧乏な対象に放つ、怒りの高威力物理攻撃。ビリケン専用
じゃあ死ぬか		−	HP:10%	味単	−	手近なもので殴る。もしくは蹴ってぶつける。ポスト(対象:敵ランダム、威力:45、複数回攻撃)、交通標識(対象:敵全体、威力:45)、自販機(対象:敵単体、威力:80、敵リーダーの防御効果無効+EXTRA消去)、車(対象:敵ランダム、威力:25、万能属性の複数回攻撃)。平和島静雄専用
弱者必滅拳		力:9	HP:10%	敵単	10	状態異常の敵単体に、大ダメージを与える物理攻撃を行なう
周極の巨砲		−	MP:6	敵全	52	敵全体に吹雪によるダメージを与える
周極の巨砲		−	−	敵単	40	正面直線上にいる全敵チームに、氷属性による大ダメージを与える。射程無限・幅3マス
主星の圧撃		−	−	敵単	20	敵単体に、命中すれば必ずクリティカルになる物理攻撃を行なう。ミザール触手専用
焦熱の狂宴		魔:20	MP:20	敵味全	28	敵味方全体に、無差別の火炎攻撃で大ダメージを与える
死んでくれる？		−	−	敵全	100	敵全体に強制的に生命を停止しうる程の万能属性ダメージを与える。アリス専用

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	効果
スーパーノヴァ		–	–	敵全	130	正面直線上にいる全敵チームに、万能属性による大ダメージを与える。射程無限・幅2マス。ポラリス専用
捨身の一撃		力:12	HP:8%	敵単	70	敵単体に高威力の物理攻撃を行なう
成長促進		–	–	味単	–	自己増殖能力を高め、使用後のつぎの行動順で、大きいサイズに成長する。ミザール専用
生命統べる主		速:12	MP:26	敵全	–	毒、マヒ、石化、魅了、回復不能状態の敵を即死させる。カノープス専用
セクシーレイ		魔:9	MP:22	敵全	–	敵それぞれを中確率で魅了状態にする
絶対なる地星		力:9	HP:12%	敵全	45	時空を震撼させる衝撃波を放ち、敵全体に物理攻撃を2回行なう。カノープス専用
絶妙打		体:9	HP:10%	敵単	99	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す物理攻撃を敵単体に行なう
千烈突き		速:13	HP:13%	敵全	4	敵全体に2～7回、小威力攻撃を放つ。速の値が対象より高いほど攻撃回数増加
地殻振動		–	–	敵全	20	地震により、すべての敵に物理属性ダメージを与える（霊鳥と天使は無効）
潰されてえか？	–	–	MP:8	味単	–	つぎの攻撃行動の威力を極限まで高める（バトル終了で解除）。平和島静雄専用
ディア		0	MP:8	味単	25	味方単体のHPを小回復する
ディアラハン		魔:15	MP:20	味単	–	味方単体のHPを全回復する
ディアラマ		魔:8	MP:12	味単	100	味方単体のHPを中回復する
デスバウンド		力:18	HP:20%	敵複数	50	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す攻撃を敵全体に2～5回行なう
テトラカーン		魔:13	MP:23	味全	–	バトル中、味方全体に各自1回のみ、物理属性に反射効果を与える
天則の恩恵		魔:8	MP:12	味単	200	事象を操作し、HPを回復する。カノープス専用
天の裁定		–	–	敵単	10	北斗七星を摸した護衛の生存数により、攻撃回数が変化する高威力の万能攻撃

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	効果
常世の祈り		魔:22	MP:55	味全	–	味方チームのHPを全回復し、すべての状態異常も回復する
届かない祈り		–	–	敵全	–	敵1チームに対して、回復効果を受ける事ができない状態にする。ベネトナシュ専用
なぎ払い		力:9	HP:12%	敵全	25	敵全体に中威力の物理攻撃を行なうが、攻撃がやや遅れる
ニガヨモギ		速:7	MP:15	敵全	–	敵それぞれを中確率で毒状態にする
ネクロマンシー		–	MP:6	味単	–	部下の死霊を再生し、隣接する位置に出現させる。ネビロス専用
ねらい撃ち		速:5	HP:3%	敵単	11	敵単体に必ず命中する物理攻撃を行なう
破壊の星風		–	–	敵全	26	敵全体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化状態の敵を高確率で即死させる。メグレズ専用
破壊の星風		–	MP:40	敵全	65	敵全体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化状態の敵を高確率で即死させる。ベネトナシュ専用
ハッキング		–	–	味単	–	ハッキング作業を継続する。バトルではとくに何もしてこない。虚ろな表情の少女、菅野史専用
八相発破		体:11	HP:15%	敵全	69	最大HPが高く、かつ残HPが多いほど威力が増す物理攻撃を敵全体に行なう
パララレイ		速:7	MP:15	敵全	–	敵それぞれを中確率でマヒ状態にする
パワーチャージ		体:11	MP:8	味単	–	精神集中を行ない、つぎの攻撃行動の威力を極限まで高める（バトル終了で解除）
伴星の凶兆		–	–	敵全	–	敵1チームに対して、死兆星状態（ダメージを受けると追加で大ダメージ）にする。射程6
万魔の一撃		力:22	HP:25%	敵単	75	敵単体に、あらゆる防護を貫く神の炎を宿した一撃を放つ
万魔の乱舞		魔:13	MP:45	敵複数	–	敵複数体に、神の炎による攻撃をランダムで2～5回行なう
必中みね打ち		速:6	HP:8%	敵単	45	敵単体に必ず命中する高威力の攻撃を行なうが、HP2以上の敵にトドメは刺せない
百烈突き		速:9	HP:13%	敵単	4	敵単体に2～7回、小威力攻撃を放つ。速の値が対象より高いほど攻撃回数増加

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	効果
祓魔の龍戟		–	–	敵単	40	戟状に形成した龍脈の力で、アルクトゥルスにダメージを与える。峰津院大和専用
祓魔の龍戟・極		–	–	敵単	160	戟状に形成した強大な龍脈の力で、アルクトゥルスに大ダメージを与える。峰津院大和専用
ブフ		0	MP:4	敵単	14	敵単体に魔法の吹雪でダメージを与える。低確率で氷結状態にする
ブフダイン		魔:14	MP:13	敵単	102	敵単体に魔法の吹雪で大ダメージを与える。低確率で氷結状態にする
ブリューナク		–	MP:40	敵単	100	敵単体に、万能属性による高威力攻撃を与える。新田維緒専用
ペトラレイ		速:10	MP:22	敵全	–	敵それぞれを中確率で石化状態にする
暴力は嫌いだ！		–	HP:15%	敵単	17	必ずクリティカルが発生する物理攻撃を行なう。平和島静雄専用
炎の乱舞		魔:8	MP:23	敵複数	–	敵複数体に、魔法の炎攻撃をランダムで2～5回行なう
マカラカーン		魔:13	MP:23	味全	–	バトル中、味方全体に各自1回のみ、物理属性以外に反射効果を与える
魔性の乱舞		魔:9	MP:21	敵複数	25	敵複数体に敵の現在HPの約25%のダメージをランダムで2～5回与える
マハザン		魔:10	MP:20	敵全	26	敵全体に魔法の衝撃波でダメージを与える。石化対象を高確率で即死させる
マハザンダイン		魔:17	MP:40	敵全	60	敵全体に魔法の衝撃波で大ダメージを与える。石化対象を高確率で即死させる
マハジオ		魔:10	MP:20	敵全	22	敵全体に魔法の雷でダメージを与える。低確率で感電状態にする
マハジオダイン		魔:17	MP:40	敵全	56	敵全体に魔法の雷で大ダメージを与える。低確率で感電状態にする
マハブフ		魔:10	MP:20	敵全	22	敵全体に魔法の吹雪でダメージを与える。低確率で氷結状態にする
マハブフダイン		魔:17	MP:40	敵全	56	敵全体に魔法の吹雪で大ダメージ。低確率で氷結状態にする
マハラギ		魔:10	MP:20	敵全	26	敵全体に魔法の炎でダメージを与える

DATA データ スキルデータ

スキル	属性	条件	コスト	対象	威力	効果
マハラギダイン		魔:17	MP:40	敵全	60	敵全体に魔法の炎で大ダメージを与える
護りの盾		魔:10	MP:25	味全	–	バトル中、味方全体に各自1回のみ万能属性を除く全攻撃を無効にする防壁を作る
マリンカリン		魔:12	MP:22	敵単	–	敵単体を高確率で魅了状態にする
丸飲み		–	–	敵単	–	敵単体を行動不能にしつつ、バトル終了時に大ダメージを与えて、自身のHPを回復する
メギド		魔:18	MP:50	敵全	65	敵全体に、すべてを焼き尽くす神の炎でダメージを与える
メギドラオン		魔:24	MP:75	敵全	105	敵全体に、すべてを焼き尽くす神の炎で大ダメージを与える
メディア		魔:12	MP:20	味全	25	味方チームのHPを小回復する
メディアラハン		魔:18	MP:45	味全	–	味方チームのHPを全回復する
夢食い		魔:13	MP:3	敵単	–	敵単体のMPを大量に奪い、自分のMPを回復する
ライフドレイン		–	–	敵全	160	魔力により強制的に周囲の敵から生命力を取り立てる。アリス専用
リカーム		魔:13	MP:20	味単	30	死亡した味方単体をHP小状態で復活させる
リカームロス		魔:16	MP:30	味全	–	自チームのHPを全回復、状態異常や死亡状態も回復するが、使用者のHPは1になる
連星の炎		–	MP:6	敵単	35	敵単体に火炎による大ダメージを与える。ドゥベ専用
連星の炎		–	MP:6	敵単	62	敵単体に火炎による大ダメージを与える。ベネトナシュ専用
ロシュ・ローブ		–	–	味単	–	直前のターンで人間が使用したスキルを2回繰り返して行なう。スピカ専用

DATA データ スキルデータ

自動効果スキル一覧

スキル	属性	条件	効果
アンデッド		–	自分の生命を部下に逃がすことで死を免れることができる。ネビロス専用
池袋最強の男		–	物理属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる。平和島静雄専用
一分の活泉		体:4	HPの最大値を10%上昇させる
一分の魔脈		魔:4	MPの最大値を10%上昇させる
英霊の加護		速:5	クリティカル率を通常の+25%にする
エクスガード		速:7	対象からEXTRA TURNを奪いやすくなり、さらにEXTRA TURNを奪われにくくする
エクスチャージ		速:11	EXTRA TURNターン中、攻撃力が1.5倍になる
エクスティール		速:5	対象からEXTRA TURNを奪いやすくなる
エクストラゼロ		速:10	EXTRA TURN中、スキル使用時のHPとMPの消費が0になる
エクストラワン		速:13	EXTRA TURNの行動が必ず発生。ただし、邪神と邪龍の制限が優先
会心激化		力:5	クリティカル時に、より大きなダメージを与える
会心の祝福		体:8	クリティカル時に、自分のHPを回復する
火炎吸収		体:15	火炎属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
火炎強化		力:9	火炎属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
火炎激化		力:12	火炎属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
火炎反射		体:12	火炎属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
火炎無効		体:10	火炎属性の攻撃を無効化する
火事場の馬鹿力		体:10	瀕死の時、物理攻撃の威力が1.5倍になる

DATA データ スキルデータ

スキル	属性	条件	効果
貫通		力:15	物理耐性を持つ敵にも、通常通りのダメージを与える(反射を除く)
騎士の精神		–	リーダーが致死ダメージを受ける時、代わりにダメージを受ける。仲魔専用
吸収追加		体:12	物理属性での攻撃で与えたダメージの25%、自分のHPを回復する
極・龍脈の秘術		–	バトルパート中の再行動が非常に早い。攻撃パート中は1ターン中に2回行動できる
食いしばり		体:9	攻撃パート中にHPが2以上から0になった時、一度だけHP1の状態で耐える
グリモア		速:11	敵への状態異常の成功率を大幅に上げる
獣の眼光		–	攻撃パート中、1ターンに2回分の行動ができる
攻撃全体化		体:14	通常攻撃の対象が常に敵全体になる
コシュタバワー		–	攻撃パートでの動きが大幅に早まり、先に行動しやすくなる。セルティ専用
五分の活泉		体:10	HPの最大値を50%上昇させる
五分の魔脈		魔:10	MPの最大値を50%上昇させる
混沌の波紋		–	相手の攻撃に対して、2倍の威力で即座に仕返しをする
三分の活泉		体:7	HPの最大値を30%上昇させる
三分の魔脈		魔:7	MPの最大値を30%上昇させる
至高の魔銃		力:22	触れたものすべてのあらゆる防護を貫く力により通常攻撃が万能属性になる
漆黒の運び屋		–	攻撃された味方よりも良い耐性を所持する場合、代わりにその属性のダメージ攻撃を受ける。セルティ専用
質量のある影		–	ほぼすべての状態異常に対して耐性が得られ、状態異常にかかりにくくなる。セルティ専用
衝撃吸収		速:15	衝撃属性の攻撃を吸収し、HPを回復する

DATA データ スキルデータ

スキル	属性	条件	効果
衝撃強化		体:9	衝撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
衝撃激化		体:12	衝撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
衝撃反射		速:12	衝撃属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
衝撃無効		速:10	衝撃属性の攻撃を無効化する
情報通		―	対象からEXTRA TURNを奪いやすくなり、さらにEXTRA TURNを奪われにくくする。折原臨也専用
勝利の息吹		体:12	バトル終了後、自動的にHPが最大値の10%回復する
勝利の雄叫び		魔:20	バトル終了後、自動的にHPとMPがそれぞれ小回復する
勝利のチャクラ		魔:18	バトル終了後、自動的にMPが最大値の10%回復する
勝利の美酒		体:16	バトル終了後、自動的にHPが最大値の20%回復する
真・全門耐性		魔:18	万能以外の属性攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
真・龍脈の秘術		―	バトルパート中の再行動が早い。攻撃パート中は1ターン中に2回行動できる。峰津院大和専用
神速の寄せ		速:11	攻撃パートでの動きが大幅に早まり、さきに行動しやすくなる
迅速の寄せ		速:8	攻撃パートでの動きが早まり、さきに行動しやすくなる
聖騎士の精神		―	リーダーが致死ダメージを受ける時、ダメージの半分で身代わりになる
石化追加		速:12	通常攻撃や物理系スキル使用時、中確率で対象を石化状態にする
戦神の加護		速:10	クリティカル率を通常の+50%にする
全門耐性		魔:12	物理、万能以外の属性攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
双手		力:10	通常攻撃が、小威力+通常の2回攻撃になる

スキル	属性	条件	効果
耐火炎		体:5	火炎属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐衝撃		速:5	衝撃属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐状態異常		体:7	ほぼすべての状態異常に対して耐性が得られ、状態異常にかかりにくくなる
耐電撃		速:5	電撃属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐万能		体:19	万能属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐氷結		魔:5	氷結属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐物理		体:5	物理属性の攻撃を受けた際、ダメージを50%にする
耐魔力		魔:5	魔力属性の攻撃を受けた際、状態異常成功率とダメージを50%にする
超反撃		体:13	物理属性のダメージを受けた場合、高確率で相手に通常攻撃を返す
電撃吸収		速:15	電撃属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
電撃強化		魔:9	電撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
電撃激化		魔:12	電撃属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
電撃反射		速:12	電撃属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
電撃無効		速:10	電撃属性の攻撃を無効化する
天の配剤		―	定期的に連星であるポラリスB、ポラリスAbを復活させる。ポラリス専用
同族の心得・攻		力:6	同種族へのあらゆる攻撃のダメージが50%上昇する
同族の心得・防		体:6	同種族からのあらゆる攻撃のダメージが50%軽減される
毒追加		速:6	通常攻撃や物理系スキル使用時、中確率で対象を毒状態にする

スキル	属性	条件	効果
二身の残影		速:15	バトル中、25%の確率で同じ行動を2回繰り返す
二分の活魔		体:6	HPとMPの最大値を20%上昇させる
人間不可侵		–	人間からの、あらゆる攻撃を無効化する
パルクール		–	物理攻撃を回避しやすくなる。折原臨也専用
反撃		体:7	物理属性のダメージを受けた場合、低確率で相手に通常攻撃を返す
一人鍋の加護		–	クリティカル率を通常の+50%にする。折原臨也専用
氷結吸収		魔:15	氷結属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
氷結強化		魔:9	氷結属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
氷結激化		魔:12	氷結属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
氷結反射		魔:12	氷結属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える
氷結無効		魔:10	氷結属性の攻撃を無効化する
封技追加		魔:9	通常攻撃・物理系スキル使用時、中確率で対象を封技状態にする
不死身バーテン		–	攻撃パート中にHPが0になった時、一度だけHP1の状態で耐える。平和島静雄専用
物理鋭化		力:5	物理属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.1倍になる
物理吸収		体:15	物理属性の攻撃を吸収し、HPを回復する
物理強化		力:8	物理属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.2倍になる
物理激化		力:15	物理属性の攻撃を行なう際、その威力が通常の1.5倍になる
物理反射		体:12	物理属性の攻撃を反射し、相手にダメージを与える

DATA データ スキルデータ

スキル	属性	条件	効果
物理無効		体:10	物理属性の攻撃を無効化する
防御不能		–	物理耐性を持つ敵にも、通常通りのダメージを与える(反射を除く)。平和島静雄専用
マヒ追加		速:9	通常攻撃・物理系スキル使用時、中確率で対象をマヒ状態にする
魔力無効		魔:8	魔力属性の攻撃を無効化する
見覚えの急成長		0	控えにいる場合、戦闘参加者が得た経験値の恩恵を、より多く受ける事ができる
見覚えの成長		0	控えにいる場合、戦闘参加者が得た経験値の恩恵を受ける事ができる
みかわし		速:6	物理攻撃を回避しやすくなる
盟主の精神		0	仲魔だけが致死ダメージを受ける時、リーダーが身代わりになる
命中率向上		0	味方全体の命中率が上昇する。ゾスマの守護専用
もうかりマッカ		0	敵を倒した際に得られるマッカが、20%増加する
猛反撃		体:9	物理属性のダメージを受けた場合、中確率で相手に通常攻撃を返す
勇者の精神		–	リーダーと同等以上の耐性を所持時、代わりにその属性のダメージ攻撃を受ける
龍の眼光		–	攻撃パート中、1ターンに3回分の行動ができる
龍脈の秘術		–	バトルパート中の再行動がやや早い。攻撃パート中は1ターン中に2回行動できる。峰津院大和専用
猟犬の眼光		–	敵との距離が近いと、攻撃パート中1ターンに1～2回の追加行動ができる。ただしEXTRA TURNなし。コル・カロリB専用

DATA データ スキルデータ

先制発動スキル一覧

スキル名	属性	条件	コスト	対象	効果
S解守の秘法		速:12	MP:5	敵全	攻撃パート開始時、相手の防御力を初期値の20%、回避率を25%下げる
S会心の予言		速:15	MP:10	味全	攻撃パートで味方全体の物理攻撃が、各自1回のみクリティカルになる
S軽業の秘法		速:8	MP:3	味全	攻撃パート開始時、回避率と命中率を初期値の25%上げる
S貫通		力:21	MP:6	味全	攻撃パート開始時、味方全体に物理耐性を貫く能力を与える（反射を除く）
S技巧開眼		速:11	–	敵味全	攻撃パート中、敵味方とも、スキルの消費HPが25%になる
S鬼門防御		体:10	MP:10	味全	攻撃パート中、弱点属性を守り、通常耐性にする
S窮地の練気		体:10	–	味全	ダメージを受けた場合、MPが小回復する
S狂戦士の魂		力:17	MP:6	味全	攻撃パートで敵へのダメージが2倍になるが、通常攻撃しか選べない
S食いしばり		体:20	MP:10	味全	攻撃パート開始時、味方全体に食いしばり能力を与える
Sグリモア		速:11	–	味全	攻撃パート開始時、敵への状態異常の成功率を大幅に上げる
S決死の覚悟		速:11	–	味全	EXTRA TURNが発生しなくなる代わりに、攻撃パートでさきに行動しやすい
S堅盾の秘法		体:7	MP:5	味全	攻撃パート開始時、防御力を初期値の25%上げる
S疾風の秘法		速:6	–	味全	攻撃パート開始時、味方全員に速+5のボーナスが付く
S絶一門・火炎		力:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回のみ火炎属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・衝撃		体:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回のみ衝撃属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・電撃		魔:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回のみ電撃属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・氷結		魔:10	MP:8	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回のみ氷結属性のスキル発動が取り消される
S絶一門・物理		力:10	MP:15	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回のみ物理属性の攻撃行動が取り消される
S絶一門・魔力		魔:10	MP:6	敵味全	敵味方に関わらず、最初の1回のみ魔力属性のスキル発動が取り消される

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

スキル名	属性	条件	コスト	対象	効果
S先制封殺		速:15	–	味全	相手が先制スキルを持っていれば、その発動を封じる
Sディアラハン		魔:13	MP:12	味単	攻撃パート開始時、HPの減っている者がいればMPを消費し全回復する
S的中の秘法		速:7	–	味全	攻撃パート開始時、敵の回避率を0に下げ、攻撃を絶対に命中させる
Sテトラカーン		魔:15	MP:15	味全	攻撃パート開始時、味方全体に各自1回のみ物理反射の効果を与える
S闘気の装束		体:12	MP:10	味全	攻撃パート中、味方への50以下のダメージは、無効になる
S常世の祈り		魔:21	MP:25	味全	攻撃パート開始時、味方全員のHPを全回復し、すべての状態異常を回復する
S二身の残影		速:15	MP:22	味全	攻撃パート開始時、味方全体に25%の確率で同じ行動を繰り返す能力を与える
S骨抜の秘法		速:14	MP:12	敵全	攻撃パート開始時、相手の命中・回避率と防御力を初期値の25%下げる
Sマカラカーン		魔:15	MP:16	味全	攻撃パート開始時、味方全体に各自1回のみ魔法反射の効果を与える
S魔道結界・陰		魔:14	–	敵味全	攻撃パート中、敵味方とも、スキルの消費MPが50%になる
S魔道結界・陽		魔:20	MP:16	味全	物理攻撃が選べなくなり、消費MPが2倍になるが、魔法効果が1.5倍になる
S護りの盾		魔:11	MP:18	味全	攻撃パート開始時、味方全体に各自1回のみ、攻撃無効の効果を発生（万能属性を除く）
S見切りの拳		速:11	–	味全	攻撃パート中、敵の攻撃を回避時、自分の攻撃をつぎは1.5倍にする能力を味方全体に与える
Sメディア		魔:12	MP:12	味全	攻撃パート開始時、HPの減っている者がいればMPを消費して自チームにメディアを発動
Sリカーム		魔:18	MP:25	味全	攻撃パート開始時、自チームに戦闘不能者がいれば、MPを消費してリカームを発動
S烈攻の秘法		力:8	MP:4	味全	攻撃パート開始時、物理攻撃力と魔法威力を初期値の25%上げる
毒素防衛		–	MP:5	敵全	攻撃パート開始時、敵全員に毒によるダメージを与える

種族特有スキル一覧

スキル	種族	属性	コスト	効果
???	–		–	通常の手段で倒しても一定時間で復活する。射程3。???専用
異界の住人	魔人上位		MP:(25+1.5×Lv)	使用すると、再移動、再攻撃、自分以外の再行動が可能になる
いけにえの盟約	堕天使		–	倒した相手のLvに応じ、チーム全員のHPとMPを回復
英雄の証	英雄上位		MP:(10+0.75×Lv)	使用直後からつぎの行動順までのあいだ、自チームが受けるダメージを50%軽減
英雄の印	英雄		MP:(10+0.75×Lv)	使用直後からつぎの行動順までのあいだ、自チームが受けるダメージを30%軽減
おまじない	妖精		MP:(5+1/3×Lv)	選択した味方チームのHPの回復と、加えてまれによいことが何か起こる。射程3
角宿一の標	–		–	倒された時の属性を学習し、ほかのスピカを強化する特性を持つ。射程3の氷結攻撃を持ち相手に氷結ダメージと呪縛効果を与える。スピカ専用
角宿一の標	–		–	氷結攻撃を放ち、6マス以内の敵1体とその周囲3マスに氷結ダメージと呪縛効果を与える。射程5。スピカ専用
鬼神双手	鬼神		–	通常攻撃後、もう1度攻撃が可能(累積はしない)
鬼神無双	鬼神上位		–	通常攻撃後、もう1度攻撃とスキルの使用が可能(累積はしない)
凶化	闘鬼		HP:(5+1.25×Lv)	使用直後のバトルで、チーム全員の物理攻撃が1回のみクリティカルになる
巨門星の証	–		–	長大な射程を持つ「周極の巨砲」を撃つ。また目標地点で爆発する円形の物体を生み出す。射程4
巨門の使者	–		–	メラクから生み出された円形の物体。目標地点へ到達後、自爆して周囲を破壊する
首なしライダー	–		–	自チームへの敵のクリティカル率を90%減らす。使用すると直後のみ移動力が8になる。セルティ専用
獣の跳躍	魔獣		–	移動+攻撃した後にも移動できる(累積はしない)
原初の誘惑	–		–	バトル開始時に、人間の男性を確実に、女性や悪魔をそれぞれ中確率で魅了状態にする
献身	鬼女		MP:(7+1/2×Lv)	選択した味方チームのHPを回復(回復量は使用者の現在HPの半分)。射程2
五帝一の標	–		–	散弾を放ち、周囲5マスの敵に強力な物理攻撃を行なう。デネボラ、ショルトの守護、ゾスマの守護専用
混沌の息吹	邪神上位		–	攻撃や回復系スキルの射程が4マスになるが、自チームにEXTRA TURNが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい。移動力−1

スキル	種族	属性	コスト	効果
混沌の波動	邪神		–	攻撃や回復系スキルの射程が3マスになるが、自チームにEXTRA TURNが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい。移動力−1
シキオウジ	–		–	邪鬼の能力に加え、障害物を無視して移動。シキガミがいれば分身チームを復活させることができる。シキオウジ専用
自動喧嘩人形	–		–	バトル中、確率で反撃。バトル終了時に状態異常でなければ現在HPの半分が回復。敵から攻撃された場合、さきに行動しやすい。平和島静雄専用
慈母の献身	鬼女上位		MP:(12+0.75×Lv)	選択した味方チームのHPを回復し、さらに行動順をひとつ早める(回復量は使用者の現在HP分)。射程2
邪念呪縛	邪鬼上位		HP:(7+Lv×1.5)	選択した敵チームの行動順をひとつ遅らせ、さらに次回行動時の移動力を1にする。射程3
邪念の波動	邪龍		–	攻撃や回復系スキルの射程が2マスになるが、自チームにEXTRA TURNが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい
邪念流動	邪龍上位		MP:(8+1/2×Lv)	攻撃や回復系スキルの射程が2マスになるが、自チームにEXTRA TURNが発生しない。攻撃時の行動順遅延が大きい。使用直後のみ射程+4
呪縛	邪鬼		HP:(7+1.5×Lv)	選択した敵チームの次回行動時の移動力を1にする。射程3
修羅の業	破壊神			3度めの行動(DOUBLE EXTRA)が可能になる
修羅の宿命	破壊神上位			3度めの行動(DOUBLE EXTRA)が可能で、EXTRA TURNも付きやすい
瞬転の舞踏	神獣上位		MP:(8+1/3×Lv)	選択した味方チームと位置を交換する。射程8
瞬転の舞	神獣		MP:(5+1/3×Lv)	選択した味方チームと位置を交換する。射程6
常陳一の標	–		–	敵に行動ごとにダメージ、また召喚帰還を禁止、戦闘開始時に防御力を40%向上する超磁界『アステリオン』を発生する。射程無限。コル・カロリ専用
真・輔星の証	–		–	障害物を無視した移動ができる
真・夢幻の具足	幻魔上位		–	障害物を無視した移動ができる。移動による行動順の遅延が少ない。使用すると味方チームの隣接マスに移動が可能。射程5
新宿の情報屋	–		–	使用するとつぎの行動まで、単体へのダメージを自チームの中でもっとも耐性の高い者が受ける。ただし、本人以外が優先される。折原臨也専用
摂理の使者	–		–	通常の手段で倒しても一定時間で復活する。射程3。バースカノープス専用
摂理の爪牙	–		–	カノープスから生み出された護衛者。射程3。障害物を無視して移動する。1行動で2回攻撃が可能。ジーン専用
摂理の盾	–		–	ポラリスAに対する、悪魔からのダメージを軽減する。悪魔を喚び出す。射程3。ポラリスAb専用

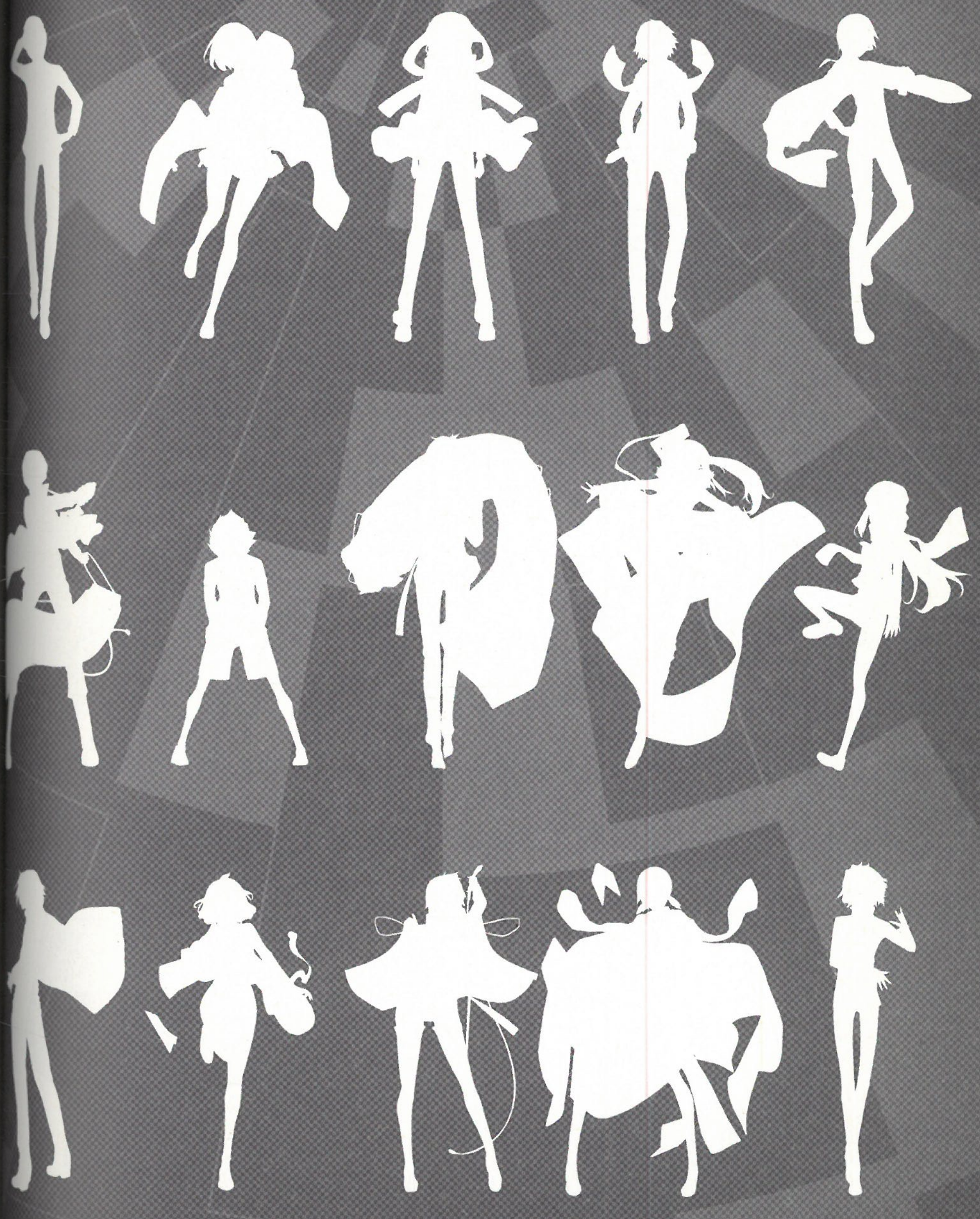
スキル	種族	属性	コスト	効果
摂理の矛	–		–	ポラリスAが人間へ与える攻撃のダメージを増加する。無限射程。ポラリスB専用
摂理の門	–		–	カノープスの巨大な体躯の一部。マトリクス専用
大角の標	–		–	通常の攻撃を一切受け付けない。敵全体に対する耐性弱体化と火炎攻撃を持つ。射程14。アルクトゥルス専用
大凶化	闘鬼上位		HP:(15+1.5×Lv)	使用直後の攻撃パート中、チーム全員の物理攻撃のクリティカル率が上昇。クリティカル率は行動ごとに100%から徐々に減少する
堕天の烙印	堕天使上位		HP:(12+2.5×Lv)	倒した相手のLvに応じ、チーム全員のHPとMPを回復。使用すると、選択した敵チームのMPを奪う。魔力属性。射程3
力の理	–		–	射程10。敵1チームとその周囲2マスに対し物理範囲攻撃を行なう。クラックする事で物理属性の攻撃が強化される。重力ファクター専用
跳躍自在	魔獣上位		–	移動+攻撃した後にも移動できる(累積はしない)。EXTRA TURNで逃走が可能。逃走した時点でバトルが終了する
天使の血杯	天使		HP:(15+1.5×Lv)	HPを消費してMPを回復する。回復量は(3+1/2×Lv)MP
天使の聖痕	天使上位		HP:(20+2.25×Lv)	HPを消費してMPを回復する。天使の血杯よりも効果大。回復量は(6+Lv)MP。
電脳絶技・極限	–		–	悪魔を呼び出す。万能属性の攻撃に耐性。強力な万魔の力を振るう。ティコデュオ専用
電脳絶技・遊楽	–		–	移動力6、悪魔を呼び出し、自分を守らせる。ティコ♀、ティコ♂専用
天の玉座	–		–	圧倒的な破壊力と、連星を復活させる力を持つポラリスの主星。射程3
天の盾	–		–	ポラリスAに対する、悪魔からのダメージを軽減する。悪魔を喚び出す。射程3
天の矛	–		–	ポラリスAが人間へ与える攻撃のダメージを増加する。無限射程
時の理	–		–	射程10。自身と味方に連続2回行動の能力を与える。クラックする事で万能・魔力属性の攻撃が強化される。時間ファクター専用
貪狼星の証	–		–	堅い外郭でダメージを受けにくい。幾度か力を溜めた後、大規模な破壊をもたらす爆発を起こす。射程4
熱の理	–		–	射程10。予兆の発生したエリアに強力な熱範囲攻撃を放つ。クラックする事で、火炎・氷結・電撃・衝撃属性の攻撃が強化される。熱ファクター専用
覇王の密約	魔王上位		–	ダメージを与えると自チームのMPを回復。攻撃相手チームの行動順に遅延を起こす。使用後は、行動終了まで吸収・回復効果3倍
覇王の盟約	魔王		–	ダメージを与えると自チームのMPを回復。攻撃相手チームの行動順に遅延を起こす

スキル	種族	属性	コスト	効果
破軍星の証	–		–	あらゆるセプテントリオンの特徴を備える。射程7
破軍の娘	–		–	ベネトナシュが分裂したもの。ドゥベとメグレズの能力を併せ持つ
破軍の娘	–		–	ベネトナシュが分裂したもの。ベネトナシュ本来の能力を持つ
破軍の娘	–		–	ベネトナシュが分裂したもの。メラクとフェクダの能力を併せ持つ。
破軍の娘	–		–	ベネトナシュが分裂したもの。ミザールとアリオトの能力を併せ持つ
破軍の芽	–		–	ベネトナシュが地上に打ち込んだ芽。地震を引き起こし、敵にダメージを与える
場の理	–		–	自身と味方に射程無限の能力を与える。ほかのファクターの位置を操作する。クラックする事で、移動力が強化される。空間ファクター専用
万象を覆いし法	–		–	射程8。戦闘開始時にダメージと共に回復不能状態を与えるスキル『存在歪曲』を使用する。カノープス専用
飛翔	霊鳥		–	障害物を無視した移動ができる。移動力+1(累積しない)
飛翔天駆	霊鳥上位		–	障害物を無視した移動ができる。移動力+2(累積しない)
憑依	幽鬼上位		MP:(12+0.5×Lv)	選択した敵チームの射程を1、移動力を半分にするほか、状態異常・回復不能を与える。射程3
武曲星の証	–		–	ダメージを受けると触手を分裂。分裂体はそれぞれが大きいミザールへと成長可能。触手による強力な物理攻撃を行なう。射程4
武曲星の証	–		–	少し成長したミザールで、攻撃を受けると分裂する。触手による強力な物理攻撃を行なう。射程4
武曲星の証	–		–	短時間で一回り大きく成長できる。触手による強力な物理攻撃を行なう。射程2
文曲星の証	–		–	地震を起こす芽を生み出す。3つの本体があり、同時に倒されない限り、何度でも再生できる。射程6
文曲の芽	–		–	地震を引き起こし、すべての敵に物理属性のダメージを与える(霊鳥と天使には無効)。射程4
星の門	–		–	ポラリスを守護する七つの星のひとつ。射程3
輔星の証	–		–	障害物を無視した移動ができる
北極星の証	–		–	部下の数に応じた強力な攻撃を持つ。射程無限

スキル	種族	属性	コスト	効果
魔力開眼	魔神上位		MP:(6+1/2×Lv)	スキルの消費MPが3/4。使用直後の1回のみ、MPを使用するコマンドスキルの効果が1.5倍になる。チーム全員に効果
魔力覚醒	魔神		MP:(4+1/2×Lv)	使用直後1回のみ、チーム全員のMPを使用するコマンドスキルの効果が、1.5倍になる
夢幻の具足	幻魔		–	障害物を無視した移動ができる。移動による行動順の遅延が少ない
夢幻の住人	魔人		MP:(50+1.5×Lv)	使用すると、再移動、再攻撃、自分以外の再行動が可能になる
女神の慈愛	女神		MP:(24+1/2×Lv)	選択した味方チームのHPを大きく回復し、状態異常も治す。射程4
女神の恩寵	女神上位		MP:(24+1/2×Lv)	選択した味方チームのHPを大きく回復し、状態異常も治す。射程6
妖気迅雷	妖獣		HP:(5+1.25×Lv)	使用の直後のみ、移動力が7になり、また攻撃パートでは、さきに行動しやすい
妖光一閃	妖獣上位		HP:(10+1.25×Lv)	使用の直後のみ、移動力が8になり、また攻撃パートでは、さきに行動しやすい
妖精の粉	妖精上位		MP:(15+1/2×Lv)	3マス以内にいるすべての味方チームのHPが回復し、加えてまれによいことが何か起こる
龍胴固め	龍王上位		–	隣接した敵の移動力を1に。攻撃を受けても、行動順の遅延なし。迎撃時は先に行動しやすく、さらに相手の初期EXTRA TURNを消滅する
龍胴絞め	龍王		–	隣接した敵の移動力を1に。迎撃時のバトルでは、先に行動しやすい
龍脈の欠片	–		–	敵を飲み込む丸飲みを使う。丸飲み中にダメージを与えると吐き出すが、体内にいる者もダメージの影響を受ける。射程10
廉貞星の証	–		–	猛毒を持つ種を地上にばらまく。バトル開始時、敵全員に毒によるダメージを与える。射程6
廉貞の魔弾	–		–	猛毒を体内に溜め込んだ種。炸裂して周囲を汚染する
禄存星の証	–		–	数回行動すると、分裂する。障害物を無視した移動ができる。射程2
禄存の半身	–		–	フェクダの分裂状態。数回行動すると合体する。片方が倒され単体になっても、融合状態に戻ることで、もう片方を再生。障害物を無視した移動ができる。射程2

EXTRA

エクストラ



ビジュアルギャラリー

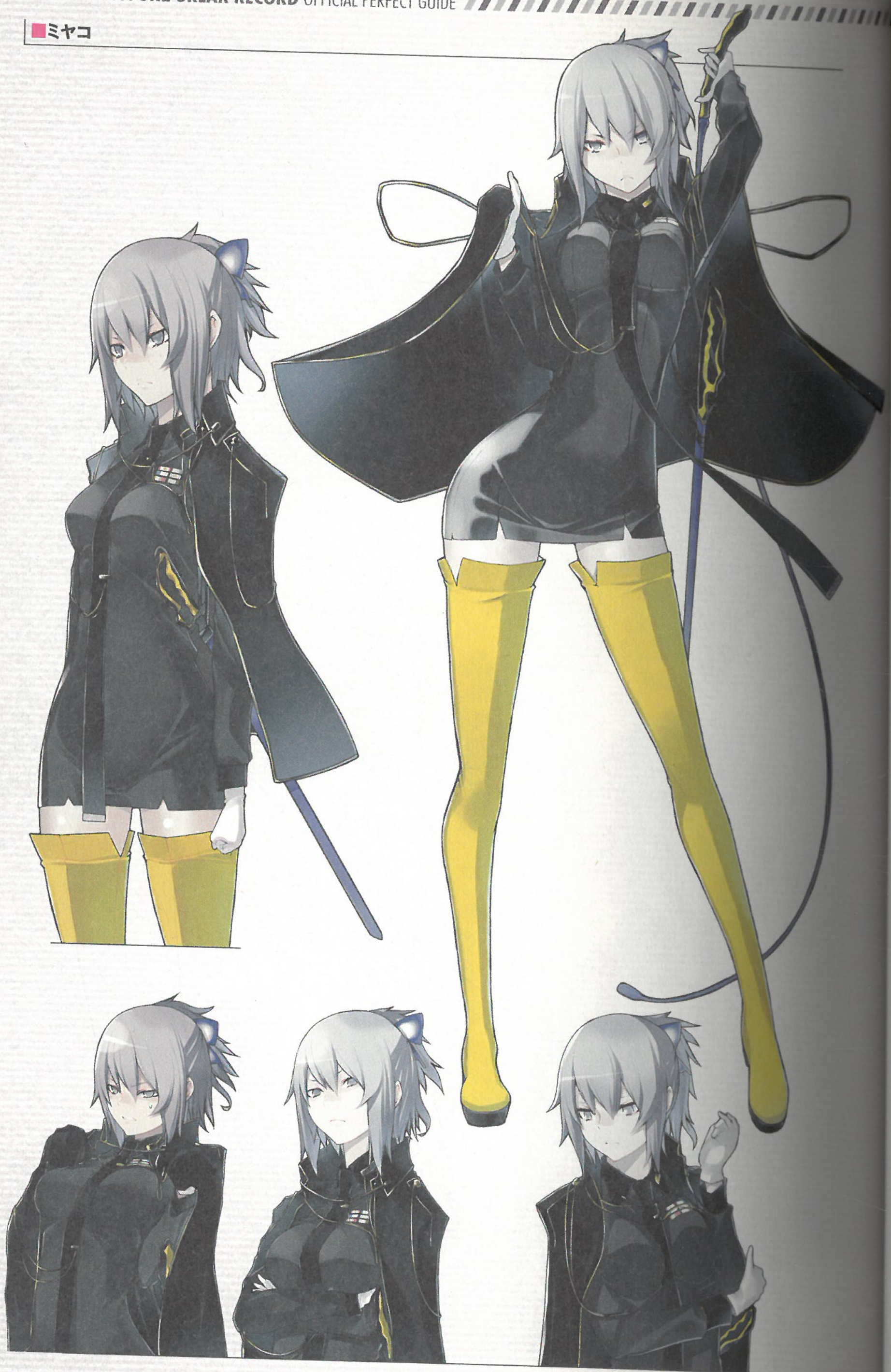
■主人公



■ヤマト



■ミヤコ



EXTRA
エクストラ
ビジュアルギャラリー

■店舗特典用イラスト（ebten）



Illustration by Mari Takada

EXTRA
エクストラ
ビジュアルギャラリー

■店舗特典用イラスト（ゲオ）

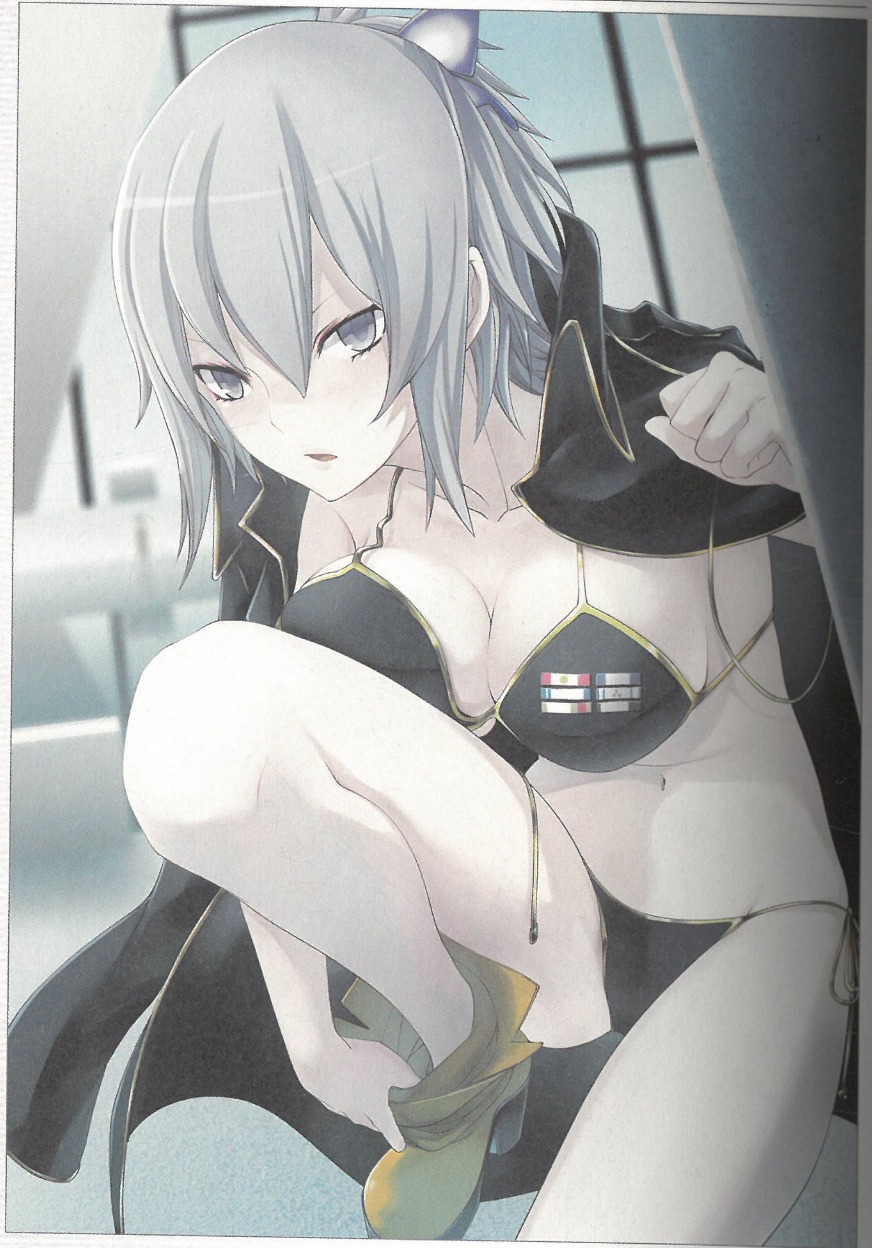


Illustration by Mari Takada

■店舗特典用イラスト（いまじんWEBショップ）



Illustration by Mari Takada

■店舗特典用イラスト（ゲーマーズ）



Illustration by Mari Takada

■店舗特典用イラスト（WonderGOO）

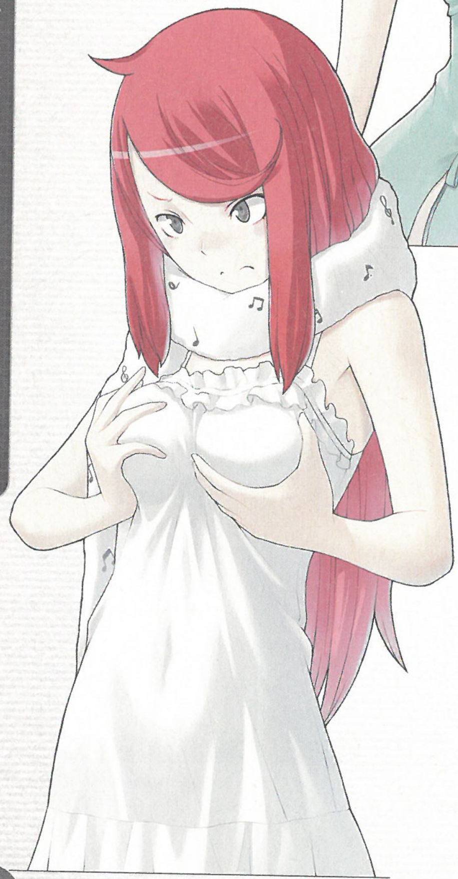


Illustration by Mari Takada

■秘蜜の苑（イオ）



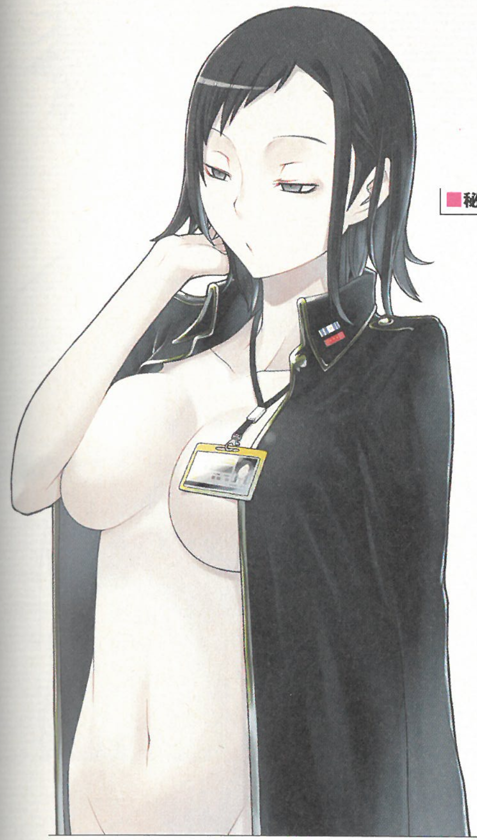
■秘蜜の苑（アイリ）



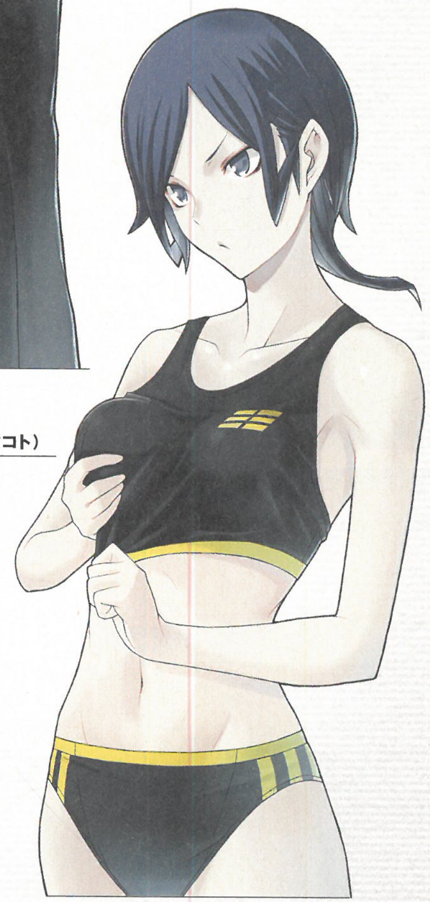
■秘蜜の苑（ヒナコ）



■秘蜜の苑（フミ）



■秘蜜の苑（マコト）

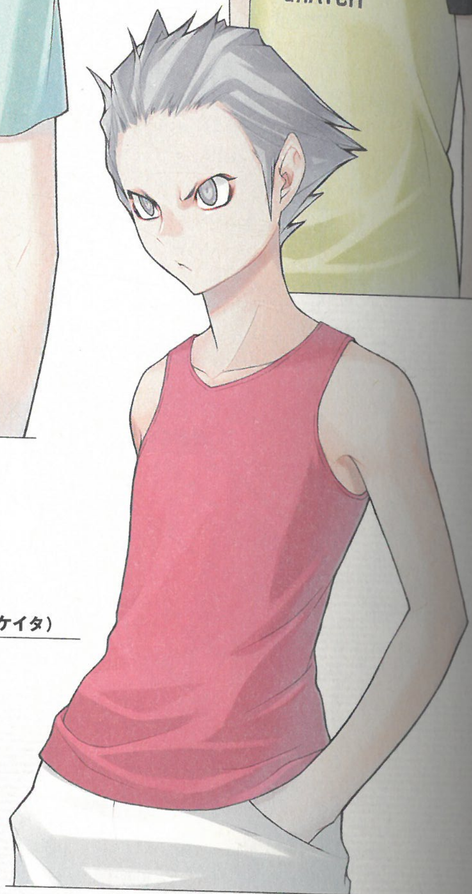




■ときめき健康診断（主人公）



■ときめき健康診断（ダイチ）



■ときめき健康診断（ケイタ）

DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

EXTRA
エクストラ
ビジュアルギャラリー

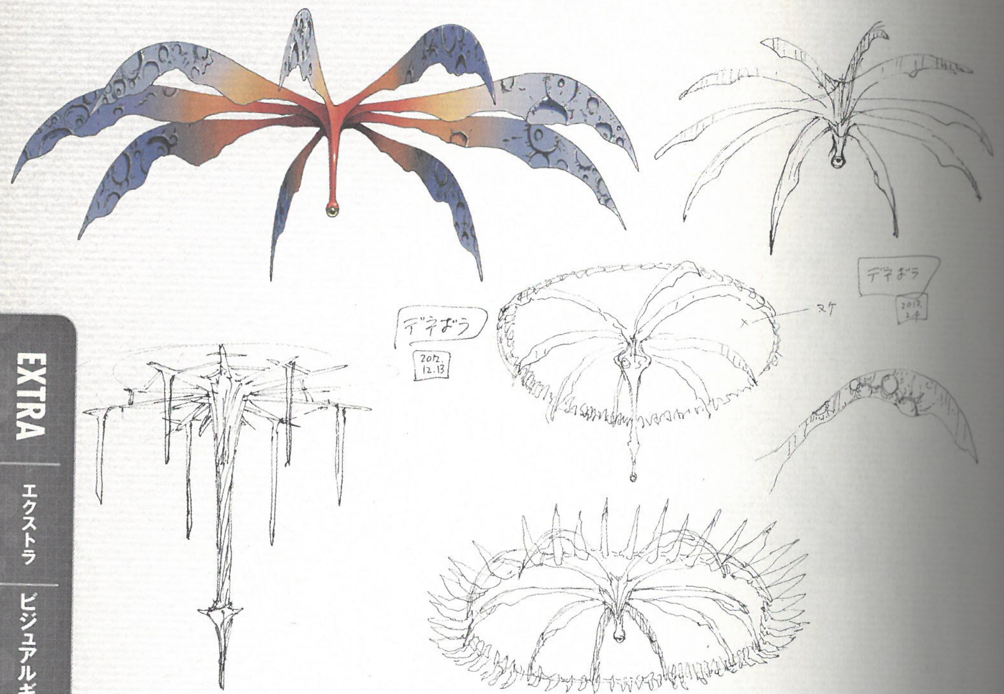


■ときめき健康診断（ジュンゴ）

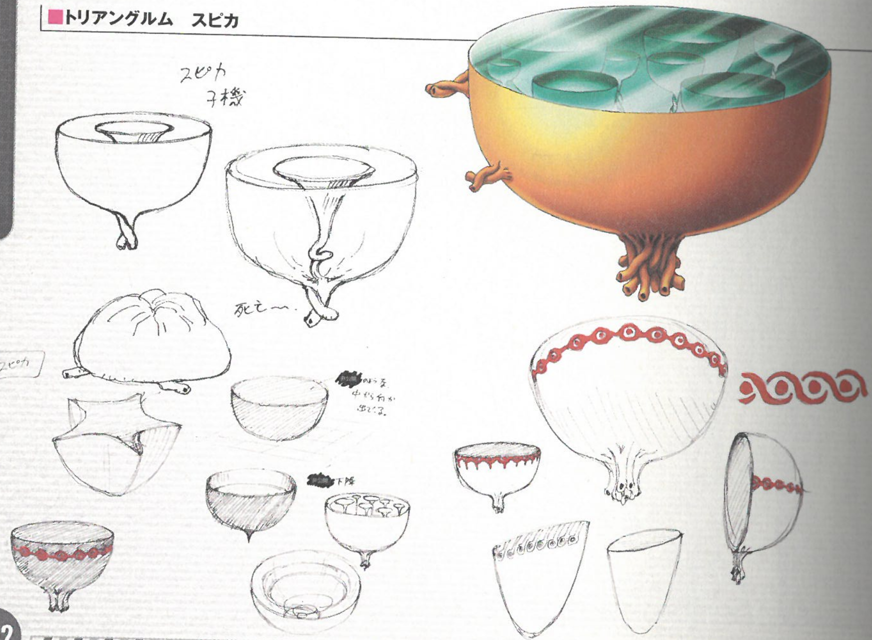


■ときめき健康診断（ジョー）

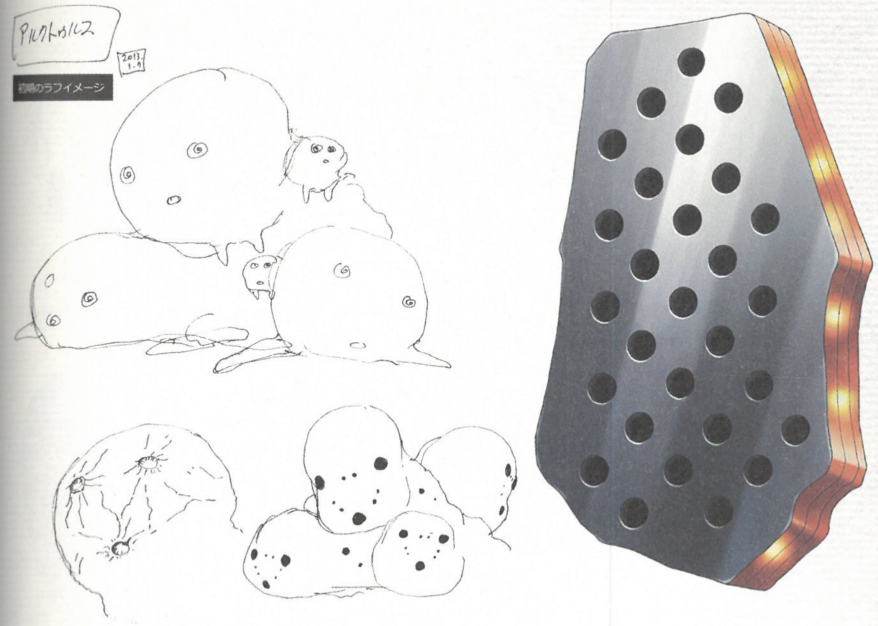
■トリアングルム　デネボラ

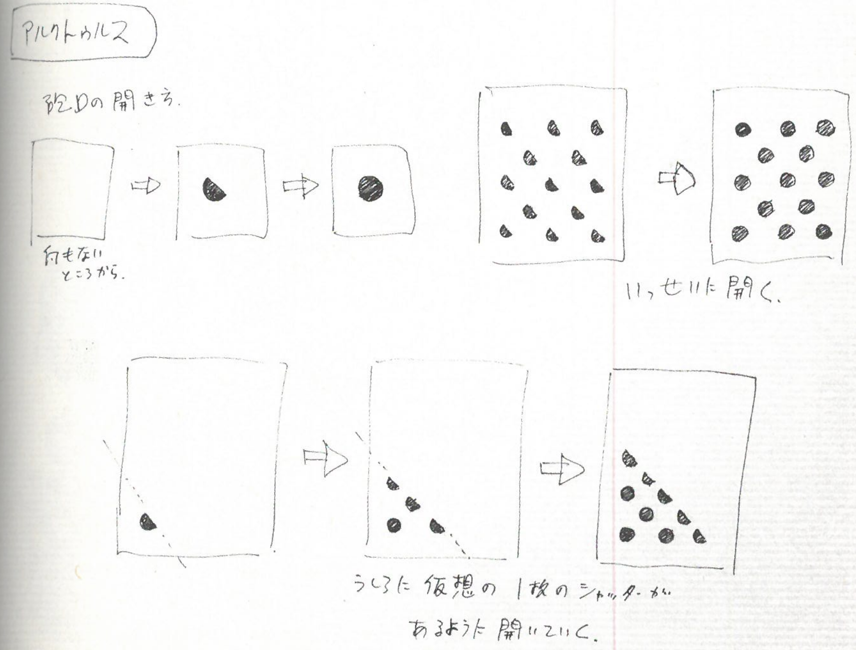


■トリアングルム　スピカ

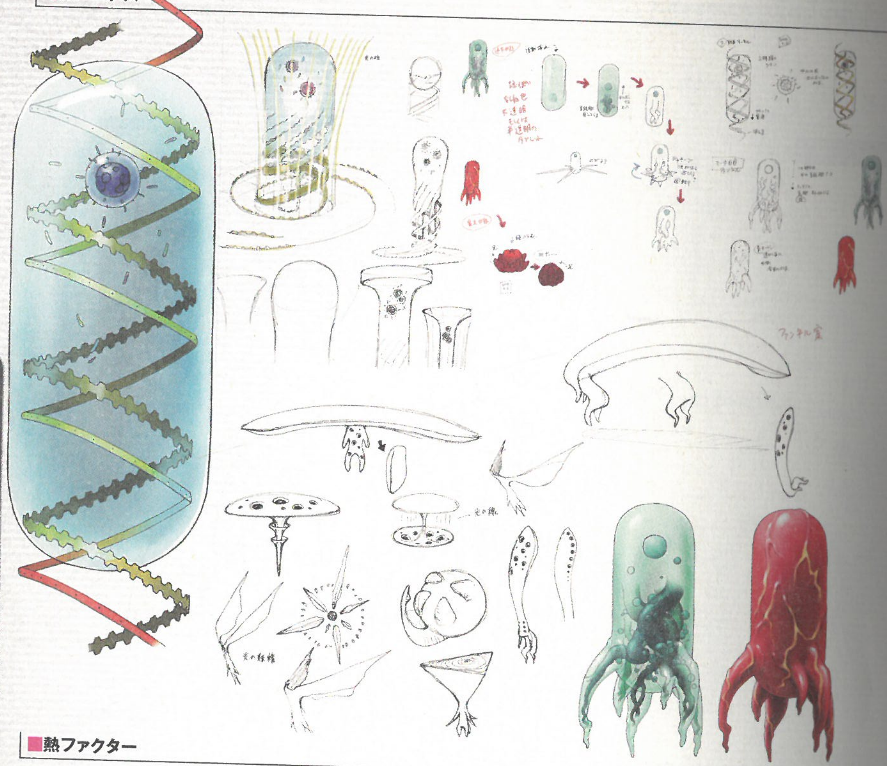


■トリアングルム　アルクトゥルス

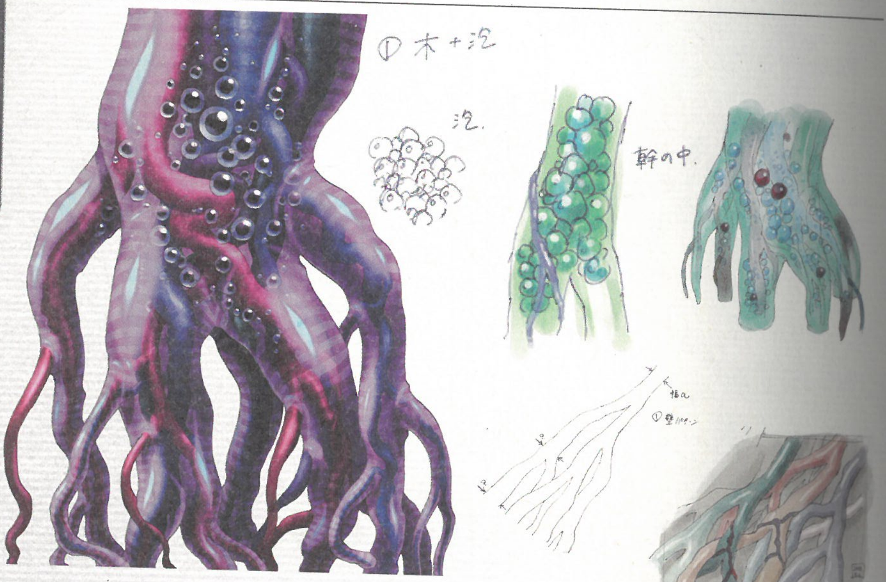




■カノープス



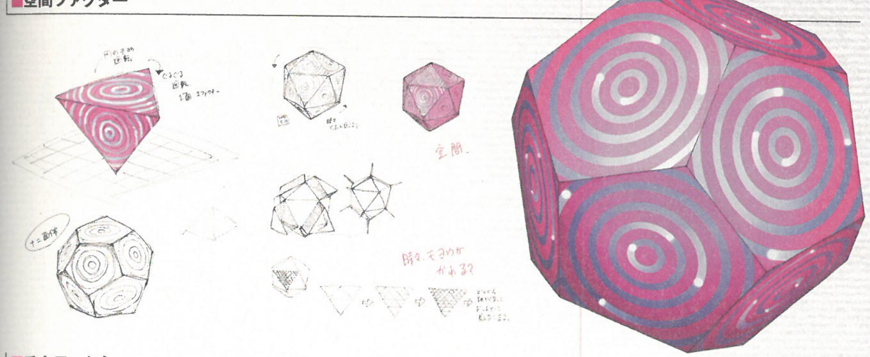
■熱ファクター



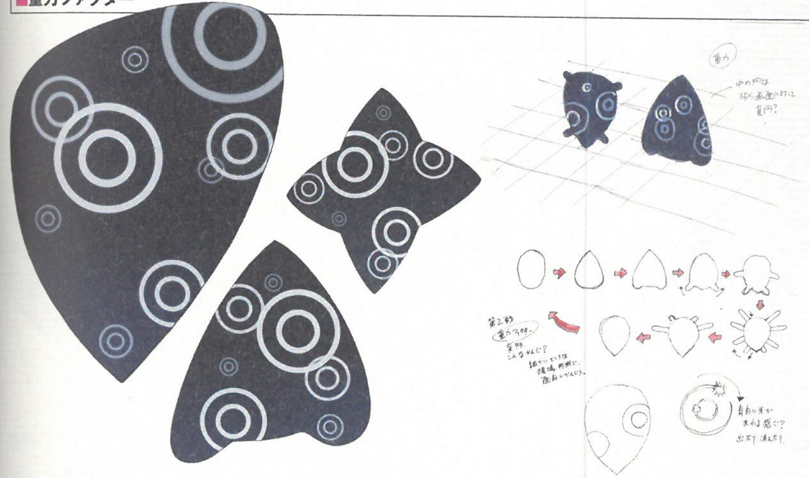
DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

EXTRA エクストラ ビジュアルギャラリー

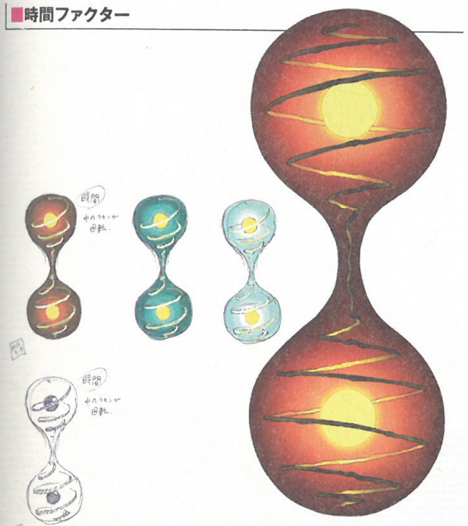
■空間ファクター



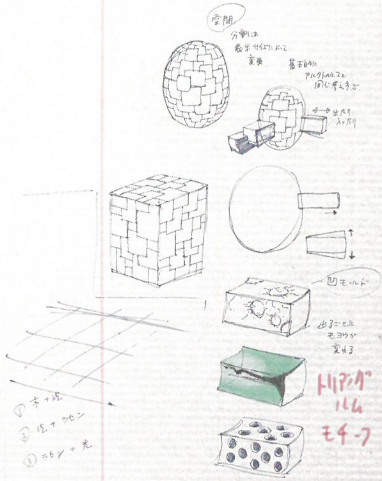
■重力ファクター



■時間ファクター



■素案

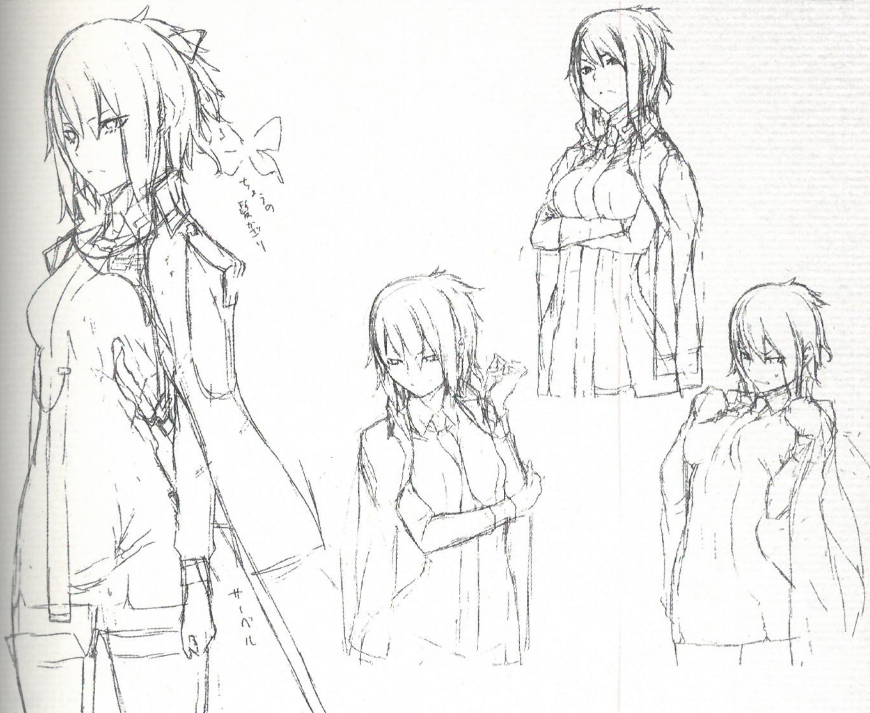


■コル・カロリ

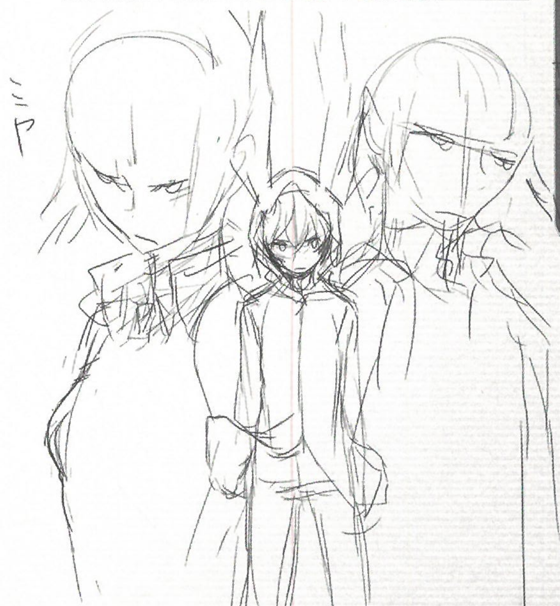


DEVIL SURVIVOR2 BREAK RECORD OFFICIAL PERFECT GUIDE

■ミヤコ　線画



■メインビジュアル　線画



■ティコ　線画



EXTRA
エクストラ
ビジュアルギャラリー

■秘蜜の苑（イオ） 線画



■秘蜜の苑（ヒナコ） 線画



■秘蜜の苑（アイリ） 線画



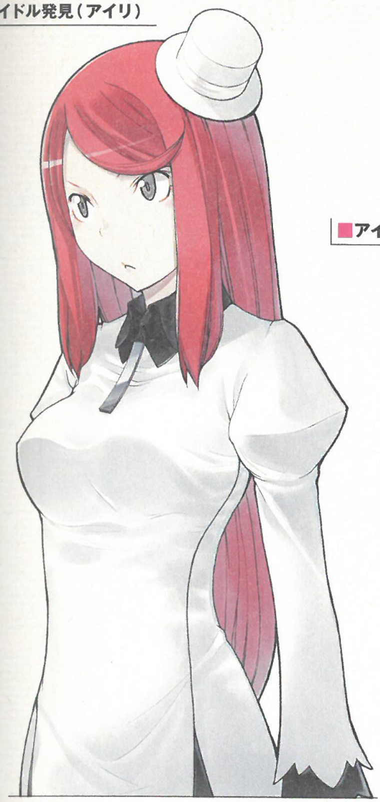
■秘蜜の苑（フミ） 線画



■秘蜜の苑（マコト） 線画



■アイドル発見（アイリ）



■アイドル発見（ヒナコ）





■アイドル発見 線画

■『デビルサバイバー２ ブレイクレコード』発売記念イラスト



Illustration by ヤスダスズヒト

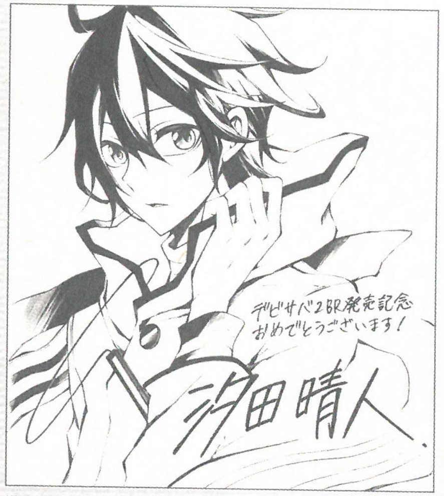


Illustration by 汐田晴人

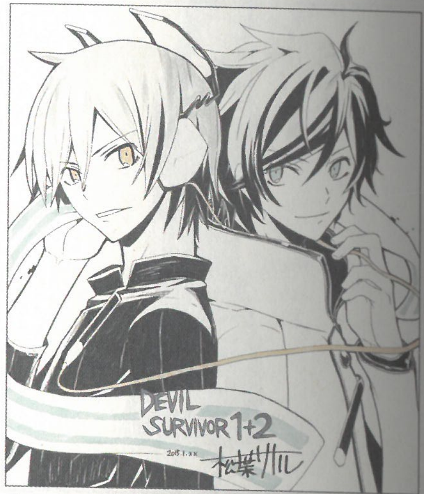


Illustration by 松葉サトル

■店舗特典イラスト 線画













Illustration by 松葉サトル



Illustration by 松葉サトル



デビルサバイバー2 ブレイクレコード
公式パーフェクトガイド

2015年4月1日　初版発行

発行人	青柳昌行
編集人	坂本武郎
編集長	林克彦
デスク	千葉久子
制作局	森村利佐
印刷	共立印刷株式会社
発行	株式会社KADOKAWA 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 電話　0570-060-555（ナビダイヤル） http://www.kadokawa.co.jp/
企画・制作	エンターブレイン 〒104-8441 東京都中央区築地1-13-1 銀座松竹スクエア
編集	島本愛子
構成・執筆	安藤伸一（有限会社カラーフィールド） 藤平吉和（有限会社カラーフィールド） 吉田祐一（有限会社カラーフィールド） 伊藤崇雄 水品大祐 有馬史也
装丁・デザイン監修	鎗田準次
本文デザイン	シレロ・グラフィック 宮澤洋貴（有限会社カラーフィールド）
編集協力	松井宗達 岸本克樹
監修・協力	株式会社アトラス

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電　話：0570-060-555（土日祝日を除く12:00～17:00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※メールの場合は、書籍名をご明記ください。
※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
　また、記載内容以外の攻略方法やゲーム情報などにはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-730319-5
C0076

Printed in JAPAN

DEVIL SURVIVOR 2
BREAK RECORD
OFFICIAL PERFECT GU

デビルサバイバー2 ブレイクレコード
公式パーフェクトガイド

ATLUS×ファミ通

ATLUS

DEVIL SURVIVOR 2 BREAK RECORD

デビルサバイバー2 ブレイクレコード

公式パーフェクトガイド



ファミ通 責任編